200 JUEGOS COMENTADOS I TODO POKÉMON REVISTA OFICIAL: GAMECUBE I GB ADVANC



**HENTÉRATE DE TODOS SUS** 

iiPrepárate para sentir el verdadero poder de Pokémon en tu GameCube!!

las últimas novedades Ara ggy gba, a examen POKÉMON CHANNEL METAL GEAR TS DRAGON BALL 3

> GUÍAS COMPLETAS MARIO KART DD!! ZELDA EDICIÓN COLECCIONISTA











# PLANTA CARA AL DESAFIQ...





Toda leyenda tiene sus raices...
Hace mucho tiempo la Diosa del Mana se transformó en un árbol sagrado, para proteger su tierra y a sus habitantes. Pero ahora las fuerzas del mal intentan hacerse con sus poderes místicos. Sólo un gladiador y su misteriosa compañera tienen la clave del destino del Árbol del Mana. Planta cara al desafío con...

# **SWORD OF MANA**

Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es

# SUMARIO Nº 137 ABY

# **PORTADA**

Te contamos todo lo que debes saber sobre el nuevo **POKÉMON COLOSSEUM** 

Entérate de todos los detalles del juego más esperado de GameCube en un reportaje que te dejará flipando.

> GIRLS ED. pág. 35

**PÁGINA 12** 

# **PREVIEW**

**Descubrimos** las nuevas andanzas de SAMUS ARAN

Así es «METROID ZERO MISSSION» para GB Advance.



# GUIA

Cómo arrasar en MARIO

Guía completa con todos los atajos de cada circuito v estrategias ganadoras.

**PÁGINA 58** 

# **AVANCES**

Así son los nuevos

是国民外提出制度目標

Mira antes que nadie los juegazos que van a arrasar en GameCube.

**PÁGINA 84** 

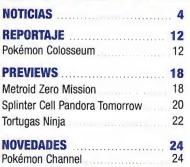
Pág. 56

# NOVEDADES

Habrá un antes y un después de

Nuestros expertos puntúan el juego del que todo el mundo está pendiente.

# **PÁGINA 28**



Metal Gear The Twin Snakes Resident Evil Code Veronica X Gotcha Force Pitfall The Lost Expedition Sword of Mana Dragon Ball Z Taiketsu	32 33 34 36 38
Yu-Gi-Oh! Tournament 2004	40
CONCURSOS  GB Advance SP Girls Edition  Final Fantasy Crystal Chronicles	. 35

POSTER Pokémon Rubí y Zafiro	
GUÍA DE COMPRAS	52
GameCube	52
Game Boy	54
GUÍAS	58
Mario Kart Double Dash!!	58
Zelda: Edición coleccionista	68
Golden Sun 2	76

TRUCOS	
GameCube	
Game Boy Advance	82
AVANCES	84
Zelda: Four Swords Plus	84
Shrek 2	85
Harry Potter 3	86
ZONA ZERO	88
EL PRÓXIMO NÚMERO	90















vuelve a GBA con una nueva y revolucionaria aventura

# EL MEJOR SONIC LLEGA ESTE VERANO A TU GBA

La tercera está ya en camino. THQ lanzará el nuevo Sonic en junio, pero nosotros ya hemos echado un vistazo y ¡guau, qué velocidad supersónica!

Del nuevo Sonic se dice que será el más rápido y también el más chulo. Nosotros añadimos "el más innovador", y lo explicamos. Jugaremos la aventura en compañía, con un segundo heroe que nos proporcionará diferentes poderes. Según el compañero que elijamos, tendremos ataques y habilidades que nos permitirán alcanzar distintas zonas secretas. La plantilla se compone de Sonic, Tails, Knuckles, Cream y Amy. Al elegir el personaje principal entrará en juego el secundario. Si nos decantamos por Sonic como compañero, gozaremos de mayor velocidad; con Tails, nuestro salto será mucho más potente; Knuckles nos dará mayor poder de ataque; con Amy tendremos el ataque del martillo Piko Piko; y con Cream el ataque dirigido. Del compañero también dependerán que capítulos vamos a jugar. Sí, pues aunque

habrá siete grandes stages, la ruta dependerá de nuestras habilidades y de las diferentes zonas que podamos alcanzar. El caso es volver a recuperar siete esmeraldas del caos para evitar que Eggman se salga de nuevo con la suya. Y eso que esta vez promete ponerlo difícil. Sus mejores robots están entrenando duro para fastidiarnos el objetivo, y además los grafistas de Sega han diseñado escenarios geniales que seguro que nos van a distraer. Sobre todo a la velocidad que vamos a movernos.

Para completar la jugada tendremos níveles de bonus de lo más divertido, peleas con jefes finales que nos harán sufrir, níveles de minijuegos para reír otra vez, y un multijugador para cuatro que va a causar sensación.

¿Cuándo decís que sale? Ah, ¿en junio? Bueno, eso está a la vuelta de la esquina. ¡Paciencia!



# CRASH Y SPYRO UNEN FUERZAS EN TU GAME BOY

Protagonizarán dos aventuras de idéntico desarrollo, y conectables.

Crash Bandicoot y Spyro the Dragon, dos de los personajes más queridos del panorama consolero, compartirán aventuras en sus nuevos cartuchos. Los chavales de Vicarious Visions (también papás de «Tony Hawk») han ideado una nueva forma de conexión entre GBA que va a permitir a Spyro y Crash luchar codo con codo contra los malvados Dr. Neo y Ripto. Cada juego lo protagonizará su héroe, y de hecho se podrá jugar de forma independiente, pero si los conectamos, accederemos a cositas extra, secretos y podremos intercambiar cromos. Seguro que entre ambos salvan el universo.

# DALE CAÑA A LA NAVE, CHAVAL

«F-Zero: Falcon Legend» se estrenará muy pronto en tu Game Boy Advance.

Si vértigo y adrenalina son tus palabras favoritas, entonces no deberías salir de casa sin saber que está a punto de llegar a GBA una nueva entrega de «F-Zero». En ella, además de un buen repaso gráfico, con innovadores efectos de luz incluidos, encontrarás un nuevo modo historía para flipar. Contendrá cinco historias con 8 misiones diferentes que sacarán a relucir lo mejor de cada piloto, secuencias cinemáticas incluidas. En el modo torneo pondrá en juego hasta 30 naves en carrera para que demuestres que eres el mejor fan de la serie. Seguro que les das caña a todos.



La nueva entrega de «F-Zero» para GBA será aún más veloz y tendrá un aspecto más guay.



En el modo historia, competiremos en diferentes planetas con nuestra nave.



# «SAMURAI JACK» SERÁ EL PRÓXIMO BOMBAZO DE SEGA PARA GAMECUBE

Está basado en las aventuras de un famoso héroe que rompe moldes en la tele.

Valiente, ágil con la espada, algo chulillo pero siempre resolutivo. Así es Samurai Jack, el nuevo héroe que se va a colar en GameCube después de arrasar en la serie de televisión que emite Cartoon Network. Con el mismo aspecto le veréis en vuestra consola, gracias a los gráficos cel shading, y siguiendo un guión similar. Jack ha sido "desterrado" al futuro por su gran enemigo Aku, y ahora debe localizar un portal para regresar a su tiempo y salvar el mundo. En 24 niveles deberemos explorar, resolver puzzles, pero sobre todo armarnos de buenos combos y probar a fondo el arsenal de samurai. Lo que se llama una aventura de acción. Los desarrolladores han trabajado codo con codo con los creadores de la serie para que todo encaje a la perfección. Viniendo de Sega, ni lo dudamos. Pronto, aquí.



# ILLEGA GAME BOY ADVANCE SP GIRLS EDITION!

Nintendo España lanzará el 1 abril una edición muy especial de su GBA. Por dentro no cambia nada, pero por fuera, ya veis, es ¡ROSA METÁLICO!



las chicas entrevistadas les gustan los juegos, mientras que el 91% está encantada con el catálogo de juegos de GBA. A la vista de esto, Nintendo España va a apostar con mucha fuerza por una nueva edición de su exitosa GB Advance SP. Bueno, en realidad sólo va a cambiar el color, porque la Girls Edition es iqual que el resto de GBA SP pero en rosa. Rosa metálico para ser exactos. ¿Qué pasa, no os mola el colorcito? Pues decidle a vuestra hermana que pase, que seguro que a ella le interesa saber que la GBA SP Girls Edition es la portátil más avanzada, con pantalla iluminada frontalmente, batería de litio con duración de 10 a 18 horas y un catálogo de más de 500 juegos disponibles (sí, bueno, nada que no supieras tú). En fin, que le pases la noticia a toda las chicas que conozcas, porque el 1 de abril GBA SP Girls Edition sale a la venta en España.

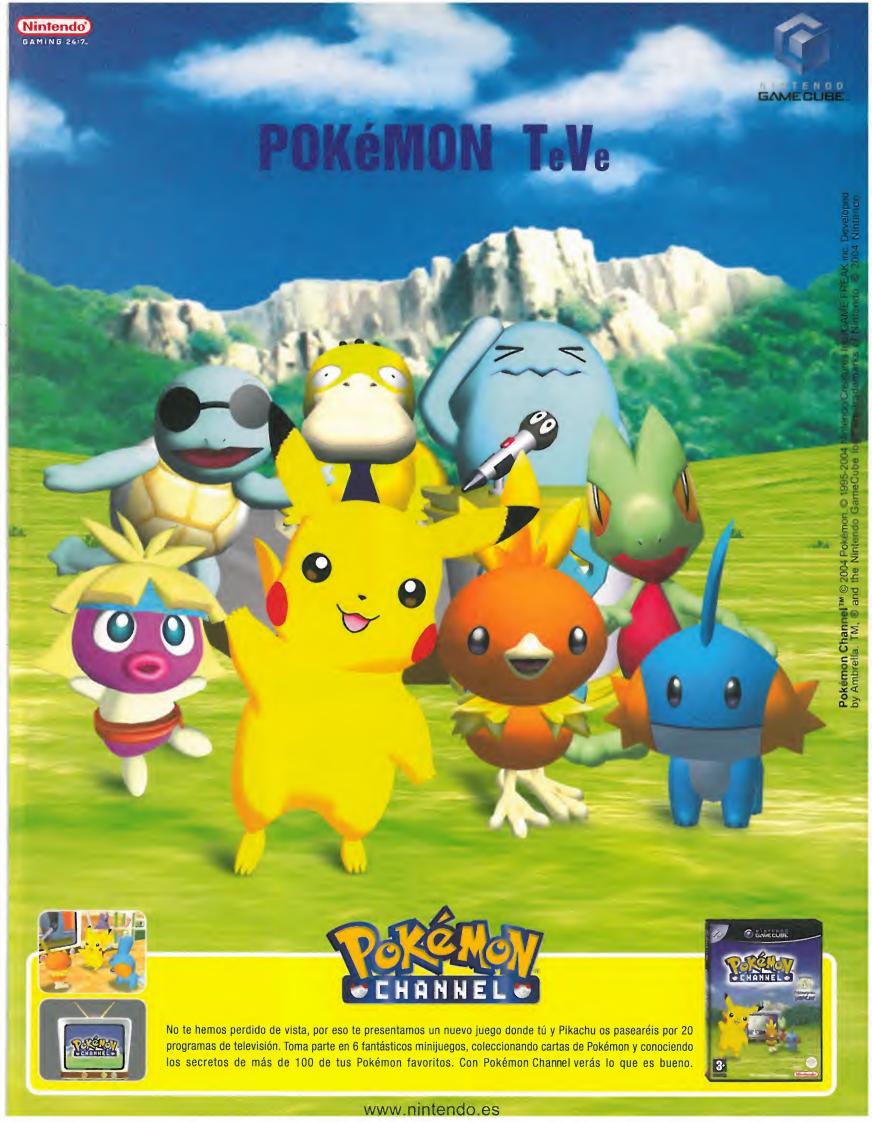




# SOLO PARA CHICAS?

Pues verias, en el estudio que ha hecho Nintendo España, el 71% de las entrevistadas cree que los juegos son unisex, o sea para todos. De modo que no hay intención de hacer juegos sólo para ellas, entre otras cosas además porque la oferta ahora mismo es variadisima. Si le quieres regalar un juego a tu hermana con la nueva GBA SP seguro que quedas igual de bren si eliges el nuevo "Lizzy McGuire", de THQ, o si te decantas por "Zelda", "Super Mario 4" o "Hamtaro Rompecorazones".

ICONSIGUE UNA DE LAS 3 GAME BOY ADVANCE SP GIRLS EDITION QUE SORTEAMOS EN LA PÁGINA 11!



# **MEGA, VAMOS A POR LA CUARTA**

El próximo Megaman de GBA tendrá dos versiones: Red Sun y Blue Moon.

Junto a «Killer 7» y «Resident Evil 4», Capcom acaba de presentar en Las Vegas «Megaman Battle Network 4» para GBA, del que se han anunciado dos versiones. En ambas tendremos enemigos diferentes, y distintos chips, pero si las conectamos podremos compartir los chips e incluso retarnos a unos duelos. ¿Que cómo será la acción? Pues si ya conocéis las anteriores entregas, ésta ofrecerá más torneos y batallas, con la idea de que el juego casi se eternice. Ya sabéis que controlamos a Lan en el mundo real, y a Megaman.exe en el ciberespacio, y que el objetivo es acabar con los virus que asolan la red. Como novedades, Mega podrá usar el "Soul Unison", que le permitirá "absorber" el alma de sus rivales y utilizar sus habiliddes; y por otro lado estará el "Dark Soul", que nos ayudará en los momentos complicados, pero a costa de perder "alma". Suena chulo. En fin, lo tendremos en otoño, así que de momento flipad con las pantallas.



El juego nos permitirá configurar las diferentes habilidades de megaman en un mapa de memoria.



Los torneos contra ciberenemigos serán la parte central del juego; los combates serán ilimitados.

# **EA YA TIENE A PUNTO EL** JUEGO DE LA EUROCOPA

# Está en desarrollo en las oficinas de Canadá y llegará en verano.

Claro que llegará en verano, coincidiendo con la Eurocopa que se celebrará en Portugal, y a la que nos ganamos nuestra invitación. EA Sports ha mostrado las primeras imágenes del juego y nos ha contado algunos detalles interesantes, de esos de poner los dientes largos. Por ejemplo podemos contaros que habrá 51 selecciones nacionales, y que el equipo de Canadá que lo está diseñando ha ideado un sistema de "moral dinámica" que afectará a la autoestima de los jugadores. Bueno, os contaremos más cosas en los próximos meses, porque esto promete ¿eh?



Zidane será una de las estrellas invitadas al torneo, junto a otros galácticos que formarán el plantel de 51 selecciones participantes en el juego.

# ¡Última hora! Iwata dice que NINTENDO DS tendrá conectividad sin cables

En una entrevista para un medio japonés, el presidente de Nintendo ha confirmado que DS tendrá funciones de conectividad sin cables, lo que ampliará las posibilidades de juego tanto para un usuario como para multijugador. Ya sabéis, se descubrirá en el E3 de mayo.

# **GANADORES DE NUESTRO**

# CONCURSO MARIO & LUIGI

David Arranz Solic

Ignacio de Gracia Cortés Admin Flores Becerra Alicante Admin Flores Becerra Jesús de Albornoz Alvarez Ivan Garrido Mosqueda Juan Lirio Villalgordo Cristian Porquer Martinez Rafuel de la Torre Gálvez Barcelona Barcelona Castellón Emilio Porcar Heredia Fernando Gallego Romero Javier Martinez Montilla Madrid Málaga Manuel Alonso Crespo Abel Martinez Dominguez Diego Fernández Fernández Ponte edra Germa Barragan Irastorza Roberto Bartolomé Bermudez

# **CONCURSO BANJO NAZODIE**

Antonio Castillo Badajoz Abraham Martin Campillo Barcelona Bernat Botil Selles Amparo Romero Paez Toni Llorens Molina Castellón Amadeo Pérez Grille La Coruña Ana María De Blas Rubio Madrid María José Crespo Chivo Madrid Luis Ortega Martinez Madrid Carlos García Vázquez Murcia Eduardo J. García Fernández Pontevedra Adrián Antonio García Pérez Salamanca Guillén Albiach Dueñas Valencia Julen Regidor Ortíz Vizcaya Jorge Pascual Lansac Zaragoza

# **iiGAME BOY ARRASA EN USA!!**

Nintendo América celebra haber superado la cifra de 20 millones de GBA vendidas.

¡¡¡Pero qué fuerte, chicos!! Nintendo América acaba de anunciar a bombo y platillo que han vendido 20 millones de Game Boy Advance en Estados Unidos. En menos de tres años (la consola salió a la venta en junio de 2001), Game Boy se ha revelado como un auténtico éxito de ventas, muy por encima de sus dos predecesoras, Game Boy y GB Color. El mejor año para GBA fue 2003, con una venta de 8.3 millones de consolas, pero el empujón más fuerte ha sido con la llegada de la nueva SP. Y no va a parar ahí la cosa. La llegada de los nuevos «Pokémon Rojo y Azul» pondrá de nuevo la maquinaria a funcionar. Sin ir más lejos en Japón ya se ha notado este tirón (mirad nuestro Nintendata). Así que, felicidades Nintendo.





# RODÉATE DE LOS MEJORES HÉROES EN TU GAMECUBE

# EA ficha a la MUJER GATO y a los superhéroes de la MARVEL.

Si está en el cine, está en tu consola. Ese parece ser el eslogan de EA, que no para de hacer fichajes para sus juegos. Los últimos en la lista: 'Catwoman' y los superhéroes de la Marvel en bloque.

'Catwoman' va a arrasar en cuanto Warner estrene la película este verano. La protagoniza una exhuberante Halle Berry que veremos tal cual en un juego que promete convertirnos en felinos, con la agilidad, sentido e y finas habilidades de los gatos.

El otro gran fichaje son los héroes de la Marvel, que protagonizarán una nueva generación de juegos de lucha. Además EA diseñará sus propios héroes, que pasarán de la pantalla a los comics. El primer juego podría ser «Marvel vs EA», y su fecha estimada, 2005.





vestido negro. Pues si, asi de sugerente la veremos en el cine y en el videojuego.

# NINTENDATA

# **1.000.000**

¡Es la cifra de Pokémon Rojo y Verde (Azul para nosotros) que se vendieron el primer fin de semana! Por supuesto hablamos de las tiendas japonesas. Además este dato hizo que las ventas de Game Boy Advance también superaran el millón de unidades vendidas en la primera semana del año.

93,3% de los programadores japoneses tienen grandes expectativas depositadas en la nueva Nintendo DS, según la revista Famitsu.

56,7% de las compañías de juegos japonesas están ahora trabajando en nuevo software para Nintendo DS (informa Famitsu).

# LA NUEVA PELÍCULA DE PIXAR YA TIENE VERSIONES GC Y GBA

# Se títula «The Incredibles» y llegará a los cines en noviembre de 2004... ¡casi nada!

Sí, sí, los creadores de 'Toy Story' o 'Buscando a Nemo' tienen nueva película entre manos, y nosotros nos hemos enterado de que también hay jueguecillo en ciernes. La peli se llamará 'The Incredibles' y va sobre unos divertidos superhéroes que quieren vivir como una familia normal, en la típica urbanización de chalets, pero se ven forzados a salvar el mundo. Esto se traducirá en un juego de acción que está diseñando THQ, en el que podremos controlar a cada miembro de esta peculiar familia. También habrá versión portátil, con una aventura en dos dimensiones y media que está haciendo Helix. ¿Fechas? Tranquilos que todavía queda, es para invierno de 2004.





Esta será la primera película de Pixar con personas como protagonistas. El sentido del humor (el tráiler que hemos visto es la monda) y la creatividad seguirán muy presentes.

# VUELVEN LOS CLÁSICOS DE AVENTURAS CON «SABREWULF»

El nuevo título de Rare va a ser uno de los éxitos de este año en GB Advance.

La aldea Blackwyche está en apuros. Alguien ha robado el amuleto sagrado Sabre Wulf, liberando a la criatura más temible del universo. Y ahora todos se mueren de miedo. Así que han llamado a Sabreman, que ya sabe de qué va esto, para poner de nuevo las cosas en su sitio. Así es el argumento del nuevo juego de Rare para GBA, un atractivo plataformas que combinará elementos de exploración, acción, aventura, puzzles...;lo que se lleva! Para hacer su trabajo, Sabreman necesitará de unas criaturitas que le ayudarán a resolver los acertijos y evitar los peligros. Cada una tendrá una habilidad especial que deberemos aprovechar junto a los innumerables ítems que recogeremos por el camino. La calidad gráfica y jugable están garantizadas. Estos de Rare son unos monstruos. Lo podremos comprobar ya mismo, cuando salga el juego.





Habrá de todo en este plataformas: desde acción a minijuegos, fotografías, bonus, niveles ocultos...

# CONCURSO

# GAME BOY ADVANCE SP GIRLS EDITION

CONSIGUE LA GAME BOY MÁS FASHION RESPONDIENDO A ESTA PREGUNTA:

¿Cuándo sale a la venta la nueva Game Boy Advance SP Girls Editjon?

- a. 1 abril 2004
- b. 14 agosto 2004
- c. 30 febrero 2004

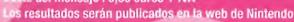
# SUNTENNUS:

Para participar en este concurso, envía un mensaje de texto al 7211 desde tu móvil poniendo la palabra: naccion + (respuesta correcta) a, b ó c

BASES DEL CONCURSO

M' SMS : 7211

Empresa que organiza : Nintendo España, S.A. Válldo para todas las marcas y modelos de móviles Promoción valida hasta el 31 de Mayo Coste del mensaje : 0,60 euros + IVA









El 13 de mayo tu GameCube va a sentir el verdadero poder de los Pokémon. Y tú, ahora mismo.

# RUGE POKÉMON COLOSSEUM

¡Se acabó la espera! Ya sabemos cómo será el nuevo «Pokémon Colosseum» y, aunque aún estamos temblando de la emoción, os vamos a contar con todo lujo de detalles por qué se ha convertido en el juego más esperado del momento.

or fin ha ocurrido! El sueño que todos lo Pokemaníacos acumulábamos noche tras noche desde hace unos años está a punto de hacerse realidad: Nintendo tiene prácticamente listo el lanzamiento para nuestra GameCube de un RPG de Pokémon en tres dimensiones. Como lo oyes, «Pokémon Colosseum» será el primer RPG Pokémon en 3D de la historia, pero no sólo pasará a la idem por este motivo. Aún hay más. «Pokémon Colosseum» incluirá un segundo modo de juego, un modo de batalla que nos recordará a las exitosas ediciones Stadium de la Nintendo 64, pero con unas mejoras tan espectaculares, como las batallas dos contra dos, que hará que muchos penséis que el parecido es pura coincidencia. Y es que realmente «Pokémon Colosseum» será dos juegos en uno.

Como sabes que somos unos forofos Pokémon, y que nos encanta contarte todo lo que se mueve alrededor de estas criaturas, nos hemos hecho con el primer «Colosseum» que ha salido a la venta en Japón para desvelarte todos sus secretos y detalles. Aquí lo tienes todo. Lee, relee, disfrútalo.

# Nuevas reglas para un nuevo mundo Pokémon

Detras del desarrollo de «Pokémon Colosseum» está la compañía japonesa Genius Sonority, una nueva compañía colaboradora de Nintendo, que estamos seguros que va a dar mucho que hablar. Bueno, lo cierto es que muchos de los miembros del equipo Genius Sonority son gente veterana en esto de hacer videojuegos y alguno de ellos, como Akiniko Miura, el creador del juego, ha desarrollado

# **LO QUE DEBES SABER.**

- TIPO DE JUEGO: Combate + RPG
- DESARROLLADORES: Genius Sonority (es su primer juego para GameCube, aunque parte del equipo ha trabajado en «Dragon Quest», un clásico del videojuego).
- para el que Nintendo ideó la conexión GC-GBA. Podrás transferir Pokémon desde las ediciones Rojo, Azul, Oro, Plata, Cristal, Rubí y Zafiro. O sea, desde cualquiera.
- **LANZAMIENTO:** 13 mayo de 2004
- ADEMÁS SE COMENTA QUE...:
- Nintendo prepara una sorpresa de lujo con este juego. Aún no podemos decir nada, pero vais a flipar cuando lo sepáis.
- En algún momento del juego va a ser posible capturar a un Pokémon Legendario que os va a sorprender... ¿quién será?

# REPORTAJE

# EL OBJETIVO: SALVAR A LOS POKÉMON OSCUROS

La aventura empecera en un desierto como esos que salen en las pelis del ceste. Nuestro herce, un entrenador Pokémon con el que os llevareis de maravilla, ha decidido atacar el cuartel general de una banda de ladrones, cómplices del malvado Equipo Sombra. Su objetivo es hacerse con una máquina con la que rescatar a los Pokémon oscuros. Ayudado por Umbreon y Espeon conseguirá su objetivo y huirá a toda velocidad con la intención de cumplir una misión: salvar a todos los Pokémon oscuros del mundo. Pronto encontrara a una compañera, una chica que ha sido secuestrada por el Equipo Sombra a causa de los poderes psiquicos que posee. Con ellos es capaz de detectar a los Pokémon oscuros en cuanto os ve. Juntos emprenderán un viaje apasionante con la misión de acabar con los planes del Equipo Sombra de crear al Pokémon oscuro definitivo.

Los Pokémon oscuros son Pokémon que el Equipo Sombra ha alterado con ingeniería avanzada en su laboratorio secreto. Su única intención es convertirlos en siniestras máquinas de combate. Este gentuza del equipo Sombra tiene sometidas varias ciudades de Oore, y uno de tus objetivos es expulsaries antes de que llegues a su laboratorio para destruirlo.



ha tenido una estrecha relación con el mundo Pokémon. De hecho él mismo afirmaba que cuando comenzó el desarrollo de «Pokémon Colosseum», en su mente se cruzaron tres ideas. La primera fue que las batallas dos contra dos deberían ser el modo fundamental del juego. Para ello se aseguró que este modo añadiera más elementos de estrategia que las tradicionales batallas uno contra uno que todos conocéis. Pero había dos ideas más entorno a las que debería girar la historia: "arrebatar" y "purificar" Pokémon. Además, todo ello debía

ocurrir dentro de una historia que tuviera mucha miga, con nuevos personajes y ciudades, y que estuviera protagonizada por unos personajes algo más mayores que nuestro querido Ash.

Vale, seguro que muchos pensáis que todo está muy bien y que es maravilloso, pero os preguntaréis: ¿no habíamos quedado que eso de arrebatar Pokémon a otro entrenador era algo malvado? Pues sí, pero en el "coco" de los creadores había varios objetivos. El primero era contentar a los fans de la saga, unos fans que ya tienen unos añitos más que cuando jugaron con las ediciones

Rojo y Azul, unos fans que están deseosos de encontrar nuevas emociones. Pero también están los que nunca han jugado con Pokémon, pero que lo están deseando si les ofrecen algo nuevo. Por eso, para contentar a todos, los creadores llegaron a la conclusión que algunas reglas de Pokémon tenían que cambiar. Y es que ellos, como todos los auténticos fans de la saga, se dieron cuenta que la única regla de oro del mundo Pokémon es la entrenar con mimo

a tus criaturas. Además, si cuando arrebatas un Pokémon al rival el objetivo es rescatarle, curarle de las fechorías que le ha producido un









«Pokémon Colosseum» combinará aventura RPG y COMBATE 3D en un juego que se desarrolla en un nuevo universo, con nuevos entrenadores y rompedoras normas de juego.





malvado entrenador y entrenarle con cariño, entonces arrebatar Pokémon será algo maravilloso.

# Pokémon oscuros

En el modo RPG de «Pokémon Colosseum» te pondrás en la piel de un entrenador renegado que viaja por los desérticos parajes de Oore, el mundo inhóspito en el que transcurrirá la aventura y en el que no habrá Pokémon salvajes que capturar. Junto con su compañera, nuestro héroe emprenderá la misión de acabar con los siniestros planes del Equipo Sombra, unos malvados que tienen atemorizados a los habitantes de Oore.

Se dedican a maltratar y confundir a los Pokémon convirtiéndolos en máquinas de combate incapaces de tener emociones. Cada vez que veas que un entrenador usa uno de estos Pokémon oscuros, tu deber será el de arrebatarlo y curarlo de la confusión en la que anda sumido.

Con los Pokémon oscuros se introducirá en la saga un nuevo estilo de juego que se resume en dos palabras: arrebatar y purificar. Al combatir contra un entrenador que use un Pokémon oscuro, tu compañera, gracias a sus poderes psíquicos, te indicará cuál es. Usando una máquina especial que el protagonista llevará

en su brazo izquierdo, durante el combate podrá lanzar una Poké Ball y arrebatar el Pokémon oscuro al entrenador que lo utilice.

Cuando incorpores a un Pokémon oscuro en tu equipo verás que en realidad serán incapaces de acumular Puntos de Experiencia durante la batalla y que únicamente podrán utilizar un ataque. Su nivel de oscuridad estará indicado en unas barras moradas que verás justo debajo de la de PS, y tu objetivo será el de purificarlos por completo. Entre las cosas que podrás hacer para ello estarán llevarlos en tu equipo, hacerles combatir o dejarlos en la GUARDERÍA.

# LAS CLAVES DEL JUEGO POR QUÉ MOLARÁ COLOSSEUM

En el Modo RPG viajaras por Ocre con la mision de SALVAR A LOS POKéMON OSCUROS creados por una organización suriestra. En el Modo Bullalla COMBATIRÁS CON ENTRENADORES CON UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL INCREÍBLE.



- Podras connectar to GBA a la GameGubo para TRANSFERIR A COLOSSEUM TANTO TUS POKAMON PREFERIDOS DE RUBÍ Y ZAFIRO, como los de Rojo y Azul.
- En les ediciones de GB o de GBA, la misión era capturar Polamon salvajes y antrenarios. Ahora tendre que ARREBATAR POKÉMON OSCUROS A ENTRENADORES Y PURIFICARLOS a base de combetir.



- El SABOR POKEMON ague presente por todos lados. Hay Centros Pokemon, tiendas con montones de objetos, Poke Balls, una moderna Pokedex y mucho más.
- Las BATALLAS DOS CONTRA DOS serán el modo principal de combate en Colosseum Gracian a ello la estrategia tendrá más importancia que en ningún otro juego.



# En esta parmalla pivodes observar la evolución en el foes de les prolagonaus. Estos turintr or mismo asserba sobstinada, en para rianga, de hieroa principal.

# LOS PRIMEROS PASOS EMPEZAMOS A JUGAR

Tras hacerte con la máquina que te permite arrebatar Pokémon y huir a toda pastilla, ilegarás a un lugar con una maquina de un tren abandonada. Aqui, junto con Espeon y Umbreon, los Pokémon que forman tu equipo de partida, tendrás el primer combate Pokémon contra otro entrenador 11. Esta batalla será fácil y pronto podrás dirigirte a la primera ciudad. Nada más ilegar, verás a dos miembros del Equipo Sombra llevando un saco de lo más sospechoso. Después de darles jarabe de palo en otro combate Pokémon, podrás salvar a la chica que a partir de este instante se convertirá en tu compañera de aventura 14. Tras un buen combate lo que toca es hacer una visita al Centro Pokemon y sanar al equipo 19. Ya que estamos, también compraremos algunas cosillas en la tienda para luego dirigirnos a la casa del alcalde a saludarie. Vaya, ¿quién será el siniestro individuo que sale de casa del alcalde? La verdad es que tiene pinta de mailo. Preparate bien porque tarde o temprano te volverás a topar con él, pero cuando lo hagas no será tan amable como en esta ocazión [4].

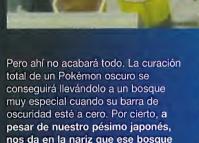








Los detalles estarán cuidados al máximo. No nos digas que no se te caen lágrimas de alegria al ver estas habitaciones tan bien decoraditas. ¡Qué chulada!



enigmático Celebi.
En cuanto un Pokémon oscuro esté completamente curado, podrás entrenarlo como a un Pokémon normal. Es más, en el momento de su sanación recordará todas las batallas que ha tenido y acumulará los Puntos de Experiencia que le correspondan. Para cuidar y mimar a los Pokémon oscuros y a los que no lo son, a lo largo del juego tendrás que gastarte el dinerito

tiene alguna relación con el

en las tiendas para comprar objetos, ir a los Centros Pokémon a sanarlos y enseñarles poderosas Máquinas Técnicas. Además, si quieres consultar cualquier información sobre los Pokémon capturados, dispondrás de una flamante PDA en la que tendrás almacenada una nueva Pokédex. En definitiva, en el modo RPG dispondrás de todos los elementos clásicos de un juego Pokémon, pero dentro de una nueva y trepidante historia que te atrapará desde el principio.

## Batallas con estrategia

Las batallas dos contra dos que vimos en Rubí y Zafiro serán el principal modo de combate de «Pokémon Colosseum» que

# 効果は ばつぐんだ! En los combates alucinarás con las animaciones de los Pokernon, y con los especitadares efectos de cada run. Además, los escentarios serán gigantescos.





encontrarás tanto en el modo RPG como en el modo batalla. Salir victorioso de estos combates te obligará a tener Pokémon bien entrenados, pero también a que colaboren con estrategia.

Aunque este modo RPG llama mucho la atención por su novedad, la verdadera estrategia tendrás que desarrollarla en el modo batalla. En este modo tendrás dos opciones. En una te lo pasarás pipa combatiendo contra los colegas, y en la otra, aunque lo harás solo contra la consola, tendrás unos rivales con una Inteligencia Artificial tan bestial que te pasarás horas y horas jugando contra ellos. Por ejemplo tendrás una especie de Torre Batalla como en Rubí y Zafiro, pero en

vez de una torre será una montaña. Pues en esta Montaña de Batalla, un escenario que también aparecerá en el modo RPG, podrás combatir contra 100 entrenadores. El reto de esta montaña será uno de los más difíciles del juego porque según avances te enfrentarás a los entrenadores más expertos que jamás hayas visto en juego Pokémon. Pero tendrás tu recompensa. Guando ganes un determinado número de batallas obtendrás PokéCupones, una especie de vales que podrás cambiar por objetos muy valiosos. Entre ellos, MTs tan flamantes como Rayo Hielo o Psíquico, pero también podrás conseguir hierbas curativas para tus Pokémon oscuros. Si a todas estas

novedades, le añadimos que en las batallas verás animaciones como el Terremoto de Groudon o el Hidropulso de Kyogre que te quitarán el hipo, solo nos quedará una cosa que decir: ¡Viva el poder de la GameCube! ¡Viva «Pokémon Colosseum»!

# EN LA PREVIEW DEL PRÓXIMO MES

- Hablaremos de los Pokémon que podrás capturar en el modo RPG de Colosseum.
- Desvelaremos algunos secretos del modo batalla que te van a alucinar.
- Hablaremos de la conexión del juego con GB Advance.

# iiLOS "GENIOS" DE GENIUS SONORITY!! HABLAN LOS CREADORES



Hace unos dien, los chicos de Genius Sonority concedieron una entrevista a varios medios para habiar sobre -Pokimon Colossaum -, ¿Quenes saber que cosas nos dijeron?

- P: La historia del juego es bastante original respecto a otros Pokémon...
- R: Nuestra intención ha sido creat un juego que sea diferente a los antenches, por esa hemos hecho un juego algo más seno y hasta un poco antestro. Puede que estas pulsoras resulten inquietantes, pero «Positrico» Colosseumteguirá oncantando a todos los faris de Positrico. Lina vez que empecha a jugar estanda ante un montón de elementos que os serán absolutamente familiaries a todos serán absolutamente familiaries a todos.
- Ps ¿Cómo funciona el mecanismo de "arrebatar" Pokémon y en qué sentido es diferente de capturar Pokémon salvajes?
- R: "Arrebatar" en aigo que hitres durante la balallà. Le quitas el Politimon al entrenador rival usando una Politi Ball y aunque puede que a los entrenadores más "punsae" esto no les suene muy bien, en cuanto as pongan a jugar se daran cuenta de que mois. Con esta nueva característica de "arrebatar" Politimos tenemos la posicilidad de hacer algo diferente.
- Pr ¿A que público va dirigido el juego?
- R: Cuando estábumos omarrollándo el juego no pensamos en variar la estad de los jugadores a los que Poliemon suele dingres. No obstante, si un jugador algo más mayor juego con Poliumon Colossesum-, se dará cuenta que liere muchas couce interesantes y una historia realmente profunda.
- P: ¿Qué nueva característica de «Pokémon Colosseum» pensáis que atraerá a los que nunca han jugado un juego Pokémon?
- R: Creemes que los nuevos jugadores de la saga se quediran impresionados con los Politimos en 3D y con las espectaculares, animaciones de los combittes.
- P: ¿En el modo RPG podremos capturar Pokémon legendarios como Lugia o Entel?
- R: Eso es alto secreto y de momento no se puede decir nada de nada.

# PREVIEW

¡Que sí, que es ella! ¡Samus Aran ha vuelto!

# METROID ZERO MISSION

¿Sabes cómo comenzó esta saga? Pues con la misión "zero", la que fue en NES y será en GBA.

# **≥** DATOS DEL JUEGO

- **GAMEBOY ADVANCE**
- ► AVENTURA/ACCIÓN
- **ABRIL**
- Compañía: NINTENDO
- Equipo: NINTENDO
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1

# → ADEMÁS SABEMOS QUE.

El director de este nuevo Metroid será Yoshio Sakamoto, único "superviviente" del equipo original del primer Metroid de NES, en el que intervino como diseñador.

Al comenzar habrá dos modos de dificultad, fácil y normal. Una vez superados, saldrá el modo difícil... pero difícil. Para "samuseros" empedernidos.

# 😕 imas metroid, si!

Todo lo "metroide" conquista sólo con verlo. ¡Y este es el genuino de NES!

ace ya 18 años (en 1986, no ha llovido ni "ná")
Samus Aran comenzó sus andanzas como cazarrecompensas en NES. El argumento nos situaba en el planeta Zebes y el objetivo final era acabar con todos los Metroids y destruir a "Mother Brain" (el jefazo final), para luego salir de allí pitando. El título se convirtió en un clásico y con él se sentaron las bases de lo

AMUS ARAN, LA CAZA-RECOMPENSAS

Volverá para protagonizar el sexto juego de su exitosa saga «Metroid». En él nos "recontará" cómo le fue su primera misión visitando el planeta Zebes, la misión de NES que, con los años, ha dado en llamarse... "Zero Mission" (¡"niquelao"!). que sería esta genial saga: mapas enormes, puzzles, multitud de enemigos... rasgos distintivos que se han mantenido hasta nuestros días. Pues bien, a Nintendo se le ha ocurrido la brillante idea de retomar aquel clásico para ofrecernos una nueva entrega de la saga en GBA, con tantas novedades y sorpresas que nos equivocaríamos si dijéramos que es un simple "remake".

Hola, ¿qué hay de nuevo?

Hola, pues casi todo. Se mantendrán
la jugabilidad propia de la saga y el
argumento que ya hemos contado,
pero el resto será totalmente distinto
al original. Comenzando por las cinco
amplias zonas del mapeado, que

han sido revisadas prácticamente en

su totalidad y mejoradas a nivel gráfico, además de incluir una zona final totalmente nueva que representará aproximadamente un tercio de la duración total del juego. De hecho, esta zona empezará donde terminaba el original, con la huida de Zebes, y controlarás allí a una Samus como poco "diferente". Ya verás, ya, no queremos estropearte nada, pero traerá consigo grandes sorpresas que no te deberias perder (aunque habrá que llegar al final). Además, habrá nuevos puzzles, habilidades, armas, bichotes... y se desmarcará de la relativa linealidad que pudimos ver en el desarrollo de «Metroid Fusion». Tendremos mucha más libertad a la hora de actuar y de perdernos por ahí, sin que nadie nos



¿Ves a este bicho de aqui? Es "Mother Brain", el malo final en la entrega de NES. Tras derrotarlo (si es que lo consigues), aún quedará mucho juego por disfrutar.



Para quitar de enmedio a los enemigos dispondremos de varios tipos de láser, además de bombas y misiles, muy útiles estos últimos contra los más resistentes.



UNA CHICA CON RECURSOS

Visitar el planeta Zebes no será precisamente un paseo, por eso la colega Samus deberá hacer gala de su amplia gama de habilidades para completar con éxito la misión. Podremos verla agarrarse a las cornisas, utilizar varios tipos de disparo, darle caña a la Morfostera, los misiles y bombas... Pero antes habrá que encontrar las estatua que nos concederán tales virtudes.



El mapeado será revisado respecto al original de NES, pero quedarán lugares reconocibles y guiños a otras entregas.



El traje de Samus irá ganando habilidades extra como la resistencia al ácido (pues a saber con que lava el traje, la tia).



Se han incluido nuevos puzzles y enemigos, y de estos últimos habrá gran variedad. ¡Va a ser imposible aburrirse con Samus!



La investigación a fondo del mapeado, resolviendo los diversos puzzles, se verá premiada con items secretos.

diga qué hacer o a dónde ir, a pesar de que, en contadas ocasiones, las estatuas Chozo (esas que recargan la energía) nos marcarán un punto a alcanzar en el mapa. Vamos, que en «Zero Mission» no habrá apenas texto que leer, con lo que todo se desarrollará con mucha fluidez y sin parones (a no ser que te quedes atascado o te pierdas por ahí).

### Extras de lujo

Pues si, habrá detalles la mar de interesantes. El primero, que este nuevo «Zero Mission» se podrá conectar con «Metroid Fusion» vía link cable para desbloquear galerías de imágenes y otras cosillas molonas. Pero el extra que se lleva la palma, el que hace aplaudir a los nintenderos, es que ¡podrás jugar al Metroid original de NES en tu Advance! Y los últimos puntazos son que, como ves, seguirá el magistral estilo gráfico utilizado en "Fusion" (mejorándolo incluso), y la pedazo de banda sonora que, una vez más, os hará alucinar frente a la portátil. Sí, nosotros también estamos deseando que salga ya para "metroidar" sín descanso.

# **DIME QUIÉN ES SAMUS**

### UNA CHICA CON PASADO. Su

primer juego fue "Metroid" para NES en 1986. En 1991 volvia con "Metroid II: Return of Samus" para Game Boy, y tres años más tarde protagonizaba "Super Metroid" en Super Nintendo. Samus además ha intervenido en los "Smash Bros" d N64 y GC. Y es la estrella de uno de los juegos más aclamados de GameCube: "Metroid Prime". Un curriculum muy pintendero. ¿eh?



# PREVIEW

¡Al ataque, mi valiente!

# SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

El mejor agente secreto de Game Boy volverá con una aventura llena de acción y suspense.

# > DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- > AVENTURA DE ESPIONAJE
- ▶ 26 DE MARZO
- Compañía: UBISOFT
- Equipo: UBISOFT
- Origen del Juego: CANADÁ
- Jugadores: 1

# **→ ADEMÁS SABEMOS QUE**

Se utilizará un nuevo sistema de luces y sombras que permitirá disparar a los focos de luz y esconderse en las sombras, diseñado específicamente para potenciar a tope los movimientos de sigilo de Fisher.

Aún no se sabe en qué consistirá, pero se dice que habrá sorpresa al conectarlo con la versión de Cube.

# **≥** ise le ve muy bien!

El héroe de Ubi volverá a lucir en GBA toda su calidad técnica y jugable.



odos conocemos a Sam Fisher por la primera entrega de «Tom Clancy's Splinter Cell» para GBA. En tan laureado juegazo dejó claro a todo el mundo cómo debía comportarse el protagonista de una aventura de espionaje para una portátil. Además de tener más sangre fria que la nevera de Drácula (pon risas enlatadas,

SAM FISHER. El hombre del cañon en ristre es el personaje más laureado de Ubisoft. Sus dotes para el espionaje y carisma personal lo han elevado a la cima de la popularidad. Jimmy), Sam corría como un galgo, disparaba certeramente, trepaba por donde hiciera falta, sabía ser sigiloso en cualquier situación... Y, cómo no, para resolver los múltiples puzzles repartidos por los escenarios de la república soviética de Georgia, también había que usar la cabez...

### Pero qué cabezón!

No es que el perímetro craneal de Sam Fisher sea especialmente llamativo, pero el término sí es aplicable al señor por su insistencia. Este juego tendrá las mismas premisas que la anterior entrega, es decir, colarse en las dependencias enemigas evitando ser visto por mucha gente, usando tus objetos y habilidades en el momento justo,

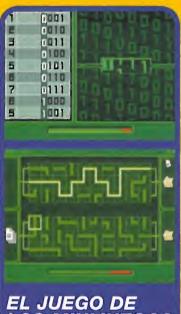
sabiendo estar... en fin, lo mismo. Pero una cosa es que quiera hacer lo mismo que en el anterior juego, y otra, que lo haga igual. De hecho, en «Pandora Tomorrow» podremos optar por esperar pegados a la pared a que pasen los malos y seguir "p'alante" o, por ejemplo (coge aire)... disparar a un foco de luz para que las sombras se extiendan por la habitación, escondernos en ellas, activar la visión nocturna (podremos hacerlo en cualquier momento del juego), esperar a que aparezca el vigilante de la zona, acercarnos a él sigilosamente por la espalda, agarrarle del cuello para que no corra a dar la alarma, forzarle a poner su jeto en un escáner de retina para abrir la puerta contigua, propinarle una "toña" para



Sam volverá a demostrar que está en forma, a pesar de los años. Seguirá teniendo la habilidad de agarrarse a cualquier cosa (habria que probar con un clavo ardiendo).



No valdrá con dejar KO a la gente y esconderse. También habrá que preocuparse de no dejarse los cuerpos por ahi tirados, a la vista de las cámaras...; quita eso de ahí!



EL JUEGO DE LOS MINIJUEGOS

Cuando Sam Fisher intente abrir una caja fuerte, conseguir el código de acceso de una base de datos, enviar archivos "top secret" a la central de las NSA, o algún otro quehacer cotidiano de espía tendrá que enfrentarse a un divertido minijuego. Habrá 14 distintos, y en todos deberá utilizar habilidad mental y destreza dactilar a partes iguales.



Antes de comenzar con la historia podremos practicar todos los movimientos de Sam en un completisimo tutorial.



Sam, además de esconderse, disparar y todo eso que sabe hacer tan bien, deberá "rapelar" cuando la situación lo exija



Disparar a un enemigo puede costarnos la misión, ya que uno de los principales objetivos del espía es pasar desapercibido.



Cuando apresemos a un enemigo podremos forzarle a andar con nosotros. Así otros enemigos no se atreverán a disparar.

que caiga inconsciente al suelo, y esconder su cuerpo en un lugar que no recorra una cámara de vigilancia y que tampoco sea transitado por sus compañeros.

### Toma ejemplo!

Las aventuras de espionaje en Advance no proliferan demasiado, y esta segunda entrega de las andanzas de Sam Fisher se erigirá en el máximo exponente del género y el ejemplo a seguir de futuras producciones. Y es que, además de todas las mejoras en posibilidades de movimiento de Sam, se incluirán hasta 14 minijuegos (útiles para abrir puertas, decodificar claves...) y cada una de las 9 misiones tendrá su escenario exclusivo. Partiremos de las costas de Indonesia hacia el resto de localizaciones (muchas de ellas a cielo abierto), repartidas por todo el mundo, para cumplir los 22 objetivos que Irving Lambert, el jefe de Sam, irá dictando. Todo esto con la calidad técnica exigible, y textos traducidos. ¿Quieres jugar ya?, pues tendrás que esperar a que salga... de las sombras (¡Jimmy...! ¿qué? ¡toma mi abrelatas!).

# DONDE PONGO EL OJO...

...PONGO LAS GAFAS. En esta



# PREVIEW

Sopa de tortuga con ensalada de golpes

# TORTUGAS NINJA

Las Tortugas Ninja llegarán a GC para hacer lo que mejor saben: repartir a diestra y siniestra.

# **™** DATOS DEL JUEGO

- **▶** GAMECUBE
- **LUCHA**
- **▶ ABRIL-MAYO**
- Compañía: KONAMI
- Equipo: KONAMI
- Origen del Juego: JAPÓN
- Jugadores: 1-2

# → ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Konami se está tomando muy en serio la licencia conseguida con «TMNT». Incluso ha diseñado tres nuevos personajes que sólo aparecen en el juego, y que tienen su réplica en las figuras de acción. xxxxxxxxx
- ➤ En EE.UU., dichas figuras incluyen códigos en la caja que desbloquean secretos en los juegos.

# **™ MUY "COMIQUERO"**

El aspecto que se le ha dado, con esos gráficos, es de cómic total.

raphael. Al igual que sus otros tres compañeros, tendrá su propia gama de movimientos y sus características especiales. En el caso de Raphael, lo cierto es que tiene muy mal genio...



Avanzaremos en todas direcciones, no sólo lateralmente, aunque la cámara siempre se mantendrá en el lugar idóneo.



Muchos de los objetos que hay en los escenarios podran ser utilizados como armas para abatir a los múltiples enemigos.



Además de combatir enemigos de todo tipo, las tortugas tendrán que estar al tanto de trampas y demás peligros.



El nuevo aspecto de las tortugas va dejar sin aliento a sus seguidores. Serán más detalladas, más agresivas, más... verdes.

aphael, Donatello, Leonardo y Michelangelo son cuatro de los artistas más grandes de todos los tiempos. Pero su nombre también os sonará por otra cosa, ¿verdad? Sí, son las no menos famosas ¡¡Tortugas Ninja.!! Y aunque no hemos sabido de ellas hace tiempo, nos alegra anunciaros que van a pisar vuestra GC en breve.

### ¿Y no han cambiado?

Algo raro sí que le encontraréis, pero no es que hayan envejecido, o se hayan dejado el pelo largo, no...
Lo que ocurre es que, para este nuevo "beat'em up" de Konami, se están dejando tratar con un aspecto gráfico "cel shading" que les va a sentar de perilla. Cada tortuga, enemigo y decorado tendrá ese silueteado y esas sombras que están

tan de moda. Y, para redondear, vendrán con música cañera, gritos de guerra, y sopapos que sonarán a música celestial en los oídos de los jugones más "guerreros".

Y tan potente como el aspecto técnico será el jugable, que podremos compartir con un amigo, por cierto. Hordas de pandilleros, ingenios mecánicos, e incluso conocidos enemigos como el Despedazador serán algunos de los rivales de nuestros cuatro héroes en su vuelta al mundo del mamporro.

En fin, que el jueguecito promete combates ultrarrápidos, con gran cantidad de golpes diferentes, elementos de interacción en los escenarios, items, combos, y mucho más... Así que ya saben, amantes de las peleas callejeras, dentro de poco podremos convertirnos en tortuga ninja y ponernos perdidos de pizza.



A lo largo del juego admiraremos varias secuencias en las que las Tortugas Ninja mostrarán sus mejores golpes. El nuevo tratamiento gráfico le dará un aspecto más desenfadado, con dinámicos movimientos e incluso algún toque de comic, como las onomatopeyas que acompañarán cada golpe o caída. Pura acción.









Ha nacido el "Canal Pikachu"

# POKÉMON CHANNEL

¡Por fin! ¡Pikachu llega a GC! A partir de ahora solo querrás ver la tele en compañía de tu mascota favorita.

l Pokémon más famoso de todos los tiempos ha llegado a tu casa para convertirse en tu mascota virtual preferida. Es la estrella principal del primer Pokémon que se estrena en GameCube, y que por cierto viene con nuevos aires. Sí, lo que lees, porque en «Pokémon Channel» no hay Pokémon que capturar, ni malos contra los que combatir, ni medallas que ganar, pero hacer feliz a Pikachu y ayudar al profe Oak con su nueva emisora de televisión resultará una tarea de lo más divertida, especialmente para los fans de Pokémon.

# Plataforma Pokémon

Pongámonos en situación. Oak ha decidido convertirse en un magnate de la televisión, por eso ha creado su propia plataforma de televisión digital. Sí señor, de las ver el fútbol y los canales de pago, solo que en ésta las estrellas galácticas son los Pokémon. Como a Oak siempre le puede su interés por la investigación, te enviará a casa una tele con la intención de evaluar tu reacción y la de los Pokémon ante los canales de su emisora, todo para mejorar la programación. Y mira por donde, un Pikachu salvaje que

merodea por los alrededores decide colarse en tu habitación para ver la tele contigo. Ponte cómodo, coge el mando y disponte a disfrutar de la primera TV Pokémon del mundo.

### **Hazte con todos**

Aunque al principio tu tarea consiste básicamente en ver la tele junto a Pikachu, rápidamente te

# EL TIEMPO IMPORTA

Uno de los objetivos del juego es coleccionar cartas Pokémon. Algunas las consigues de los Pokémon salvajes que ves cuando resuelvas un acertijo. Para encontrarlos a todos tienes que explorar el mundo a diferentes horas del día, en diferentes climas e incluso en ciertos días de la semana.



GAME CUBE

Compañía: NINTENDO

Desarroliador: AMBRELLA

Tipo de juego: AVENTURA
Idioma: INTEGRAMENTE EN

CASTELLANO, TEXTO Y VOCES

Tarj. de memoria: 22 BLOQUES

Conexión GB Advance: SÍ

Número de jugadores: 1

Datos. 330 CARTAS

Escenarios: 4

Modos de juego: 1

Precio: 29,95 €

A la venta: 1 DE ABRIL



La teletienda de Squirtle nos ofrece cientos de gangas alucinantes. Hay muñecos Pokémon, cartuchos para la Mini, teles... ¡¡Te vas a volver loco haciendo shopping!!



En cuanto Oak nos dé el terminal de televisión, Pikachu se colará en la habitación para convertirse en uno de los más fanáticos fans que tendrá la nueva cadena.



¿A que lo echabais de menos? Pues Oak ha vuelto para estrenarse en GameCube.

típico juego Pokémon, pero su planteamiento simpaticón, su aspecto gráfico y la posibilidad de descargar a Jirachi, nos han convencido.





Aunque al principio Pikachu solo querrá ver la tele, pronto estará deseando que le saques de paseo para corretear por la naturaleza. ¡Míralo, que feliz está!



En cuanto vea una cámara, Pikachu irá a posar con sus amigos. ¡Qué fotogénico!



¡Vaya! Llueve y tú sin paraguas. Eso pasa por no escuchar el canal meteorológico.

# VAMOS DE EXCURSIÓN

En la teletienda de Squirtle comprarás abonos para viajar en autobús y hacer divertidas excursiones, Verás de todo.



En la playa podrás pescar y jugar con Pikachu.



En el Bosque Verde te deleitarán sus conciertos.



En la sierra, Pikachu hará un Pikachu de nieve.



En estas oscuras ruinas resolverás un misterio.

# NOVEDADES



Meowth es el reportero del canal de noticias de Psyduck, y realiza pequeñas y divertidas entrevistas a los Pokémon que encuentra en sus viajes. ¡Un puntazo!



Con el canal de noticias de Psyduck no solo te troncharás de risa, también te enterarás de muchas noticias interesantes y de algún que otro chismorreo.



En el canal de los hermanos Pichu verás cinco episodios de un exclusivo anime lleno de aventuras y diversión. Y encima, si quieres, podrás verlo en japonés.



El canal de Wobbuffet es un concurso que pondrá a prueba tus conocimientos sobre el mundo Pokémon. Si eres un experto, ganarás mucho dinero.

# ADICCIÓN A LA MINI

Uno de los pasatiempos más divertidos será disfrutar de los seis juegos de la Pokémon Mini virtual de tu habitación.





ves convertido en una adicto a los concursos de Wobbuffet y a la teletienda de Squirtle. A lo largo de varios días Oak recogerá informes de tus gustos y los de tu Pikachu e irá poniendo en antena nuevos canales. Pero, oye, que ver la tele no es lo único que tienes que hacer en «Pokémon Channel».

Pasa, pasa, que ahora viene lo bueno. A partir del segundo día dispondrás de una herramienta de dibujo de lo más chula que te permitirá capturar imágenes de la tele y colorearlas. También saldrás de excursión a diferentes lugares en los que podrás jugar con Pikachu, resolver algún que otro misterio, pescar o charlar con Pokémon salvajes. Estos Pokémon te plantearán divertidos acertijos que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el mundo Pokémon. Si aciertas, el premio será una carta con el holograma del Pokémon, y hacerse con todas será uno de los objetivos. Pero todavía hay más cosas que contar. Por ejemplo

puedes hacer que Pikachu plante semillas, puedes redecorar tu habitación o jugar con la Pokémon Mini que hay encima de la mesa. ¡¡Y no te vayas que aún hay más!!

### Pika, Pika, Pikachu

A lo largo del juego observarás que a Pikachu también le gusta hacer cosas por propia iniciativa. Cuanto más tiempo pasa contigo, más se acostumbra a tu compañía y más confianza coge. De repente un día le dará por aprender a usar los mandos de la tele y ya la tendrás montada. A partir de entonces Pikachu cambiará de canal cuando le apetezca y, si no te andas con ojo, le dará por derrochar tu dinero en la teletienda. Puede que te den ganas de darle algún capón, pero no hay forma de enfadarse con alguien que pone caras tan tiernas y, aunque de vez en cuando él sí se mosquee, pronto se le pasará y te animará a que le acaricies para sentirse querido. Eso puedes hacerlo con el stick C, ¡qué te parece! Todo esto lo podrás llevar

a cabo desde una vista en primera persona, usando un cursor en forma de manita que permite un manejo sencillísimo; y aunque Pikachu nunca te dirá "hola colega", no te preocupes, todos los que hablan lo hacen en castellano, y además el de la serie de TV.

Como ves, «Pokémon Channel» trae a GameCube un concepto de juego refrescante y divertido que encantará a los fans de Pokémon, especialmente a los más pequeñines. Por si acaso te lo piensas, su precio es también pequeñin. Pero si además te decimos que cuando lo tengas podrás descargar a Jirachi en tu edición Rubí o Zafiro, estamos seguros de que muchos de los Pokemaníacos con barba y mostacho también se apuntarán a la movida.

No te defraudará, pero tampoco esperes un Pokémon tan genial como Rubí o Zafiro. Es original, es nuevo, es interactivo, pero su esquema de juego está diseñado para uso y disfrute de los más pequeños. Ellos seguro que sabrán disfrutarlo.



En el jardín de casa Pikachu cultivará sus propios frutos. Están tan ricos que de vez en cuando los compartirá y todo.

# Por aqui se va al

Atraidos por la tele que acaba de regalarte Oak, Pikachu y sus amigos se acercan a la puerta de tu casa a echar un vistazo.

# versión PAL podemos descargar a Jirachi en nuestro Rubí y Zafiro de Game Boy Advance. Eso ya merece la pena.

# PIKACHU ES MI MEJOR AMIGO

A medida que Pikachu se acostumbre a ti le verás hacer cosas nuevas y poner unas caras graciosísimas. Te parecerá que sus reacciones son casi humanas.



Si Pikachu cuenta ovejitas, se quedará sopa en un periquete.



Ahora se ha puesto a jugar con un muñeco de Bulbasaur.



Los Pokémon salvajes te plantearán acertijos con los que ganar nuevas cartas.



Sí señor, deja de frotarte los ojos porque no es un sueño. El misterioso Jirachi ha venido de visita... para quedarse contigo. ¡TE LO PODRÁS DESCARGAR A GAMEBOY!





En algunas cartas verás el holograma del Pokémon, en otras oirás su grito.



En la PokéPad guardarás registro de los objetos y programas que hayas visto.

### er amártek

# GRÁFICOS

90

- Sorprinde la cantidad de emociones que Pikachu es capaz de expresar.
- Pero los Pokémon salvajes Usaren animaciones limitadas

# **SONIDO**

92

- Las sinton as de los canales scienan gental, Y las voces en custellano son ideales.
- ▼ ¿Que le pass a Oak que no nos dice nada?

# JUGABILIDAD

88

- Control simple e intuitivo, Los jurgos de la Mini son divertidistimos y adictivos
- Pero la mayoria de los acertijos y mini-juegos son demasistro simples.

# DURACIÓN

82

- Consequir todas las cartas Poliemon y hacerse con los objetos de la teletienda requentan algo de trempo-
- V La historia es muy corta.

# TOTAL

90

- Jugar con Pikachu, Hacerse con Jirachi, El precio.
- Las neumnas trabajan poco, es demasiado simplón.

### VALOPACIÓN



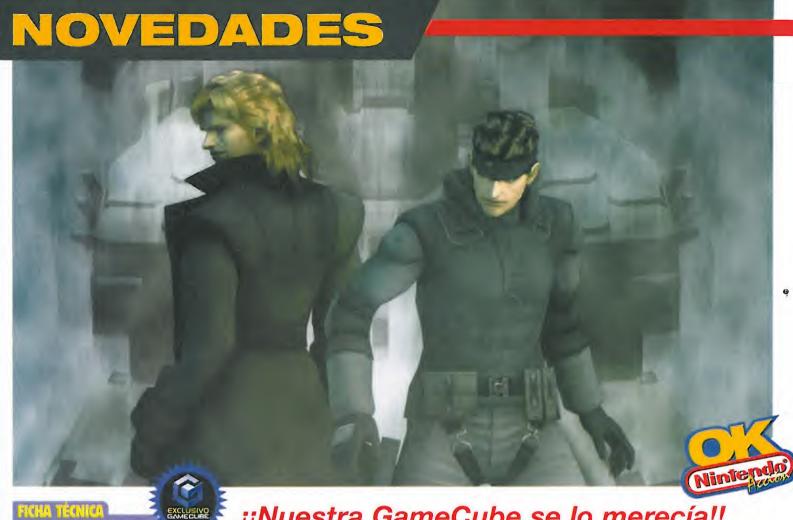
### MENUDA ESTRELLA!

Mimar a Pikachu, ver la tele, jugar a la Pokemon Mini, hacerse con todas las cartas Pokemon y salvar la tele de Oak son suficientes alicientes para que los más pequeños se lo pasen pipa sean o no fans Pokemon. Para los más veteranos en Pokemon quizil resulte corto y simplote, pero aun así no os resistiréis a tener a Pikachu como mascota.

### EL DANTING

1. Pokémon Channel

Propone un concepto de Jugo nuevo y rompedor para la GC Tener tu propia mascota virtual para criaria y mirmaria no es algo nuevo en videojuegos, pero con Pikachu adquiere una nueva dimension que creara escuela.



GAMECUBE



- pania KONAMI Desarrollador SILICON
- Tipo de juego: ESPIONAJE Idioma: TEXTO EN CASTELLANO
- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES Conexión GB Advance: NO Número de jugadores: 1
- Scenarios: UNA BASE MILITAR odos HISTORIA + SPECIAL 2 DVD, DOLBY
- SURROUND PRO LOGIC II
- do: 59,95 € A la venta: 26 DE MARZO

¡¡Nuestra GameCube se lo merecía!!

# THE TWIN SNAKES

La obra maestra del espionaje aterriza por fin en GameCube con un juego que nos ha hecho vibrar.

etal Gear» fue un bombazo hace unos años gracias a su innovador concepto de "juego de espionaje" o "espionaje táctico". Ahora, las mejores mentes de esta industria (Hideo Kojima, Shigeru Miyamoto, Silicon Knights...) se han reunido para ofrecernos en exclusiva para nosotros un «MGS: The Twin Snakes» que dejará boquiabierto al mundo. Simplemente, es mucho más de lo que esperas, es una genialidad. Vamos a verlo.

### En la gélida Alaska...

Allí se encontraba Solid Snake, un soldado de élite retirado del mundanal ruido después de demasiadas misiones peligrosas. Pero su retiro sería más corto de lo que esperaba; hace unas horas fue prácticamente obligado a presentarse ante sus antiguos superiores para,

una vez más, cumplir una misión casi suicida. Debe infiltrarse en solitario en una base militar poblada por un ejército de terroristas que amenazan con lanzar un ataque nuclear si no se cumplen sus exigencias...

Esto es sólo una pequeña parte del absorbente guión que atrapa sin remedio al jugador. Para cuando queramos darnos cuenta estaremos

en la piel de Snake, viviendo cada sorpresa y giro del argumento como si nos fuese la vida en ello. Esto hay que agradecérselo a la magnífica ambientación, a los inteligentes diálogos, jy a la traducción de los textos al castellano, por supuesto! Todo un acierto por parte de Konami (aunque esta decisión se tomó a última hora; en nuestro juego de

### LA GUERRA NO ES NINGÚN JUEGO

A pesar de ser un juego que trata sobre guerra, «MGS: The Twin Snakes» transmite un espiritu antibelicista. Incluso podremos ver algunas imágenes reales acompañadas de explicaciones por parte de los personajes que ponen bien a las claras la opinión sobre el tema de su creador.





Snake luce movimientos acordes a su misión en el juego Puede arrastrase, colgarse, pegarse a las paredes, e incluso echar pequeños vistazos para otear el terreno.



Podemos usar dos tipos de ataque cuerpo a cuerpo: combos de puños y patadas, y acercamiento sigiloso por detrás para coger desprevenidos a los enemigos.



El Codec es el aparato más útil del juego, aunque a menudo sólo nos da disgustos.

GEMENDAD Se han combinado los mejores elementos para crear una obra maestra: un nivel gráfico cuidadísimo, un guión absorbente y un control ejemplar.



# PAL KEV

Esta versión destaca por su aspecto visual, que sin duda es el más cuidado de toda la serie. Sin ir más lejos los decorados son tan variados como bien hechos.



Muchas de las escenas del juego son realmente duras. Chavalines abstenerse.



Siempre será mejor noquear a los enemigos que eliminarlos del todo.

# "FOXHOUND" AL COMPLETO

Los jefes finales pertenecen al grupo de élite "Foxhound", en el que antes militaba el propio Solid Snake. Ya no, claro...



Psycho Mantis puede leer nuestra mente y esquivarnos.



Contra Sniper Wolf hay que combatir con sus armas.



La "impaciente" de Vulcan Raven asusta sólo mirándola.



Por no hablar de Metal Gear, armado con su "railgun".

# NOVEDADES



Resistir la tortura es cuestión de "botonear" deprisa. El pobre Snake aguantará las descargas eléctricas pero... ¿resistirá tu brazo la máquina de Revolver Ocelot?



Casi todos los objetos pueden ser tumbados, tiroteados o explotados. Y si no preguntadle al que limpió la oficina cuando estos dos terminaron de "zurrarse".



Si los enemigos nos ven escondernos en alguna habitación sin salida procederán a registrarla minuciosamente. Ahora sólo nos queda encontrar un buen escondrijo.



Las abundantes escenas cinemáticas ponen los pelos de punta. Ambientan de maravilla, hacen subir el nivel de adrenalina y además nos sumergen en la acción.

# ¿MATRIX O METAL?

Algunos de los efectos que se pueden ver en las batallas de este juego son dignos de las mejores películas de acción...





preview estaba en inglés), pero bien porque «MGS» necesita de constantes comunicaciones y conversaciones para desarrollar el guión, y no entender ni media significa perderse muchos detalles.

### El sigilo como arma

Desde el momento en que entramos en la base, nuestro principal objetivo es no ser descubierto. Esto nos hace pensar y actuar de una forma muy diferente a la que sería normal en un juego de acción, lo que seguro despertará nuevas sensaciones en vosotros. Por poder, podríamos empuñar un arma y abrirnos paso a tiros por la base pero, además de que así no conseguiríamos ninguna información y no avanzaríamos, no hay que olvidarse de que Snake está solo y ellos son legión. Seguro que aprenderéis antes a agazaparos, buscar escondrijos, y mirar en cada esquina, que a disparar una ráfaga de ruidosa ametralladora. Y tampoco es que os vaya a costar demasiado

aprender ninguna de estas cosas, pues el control, aunque complejo por la cantidad de movimientos y acciones que Snake puede llegar a realizar, es fácil de aprender y manejar. En cuestión de minutos estaréis familiarizados con casi todos los movimientos y, según vayamos consiguiendo armas y artefactos, nos explicarán sus características y funcionamiento con sólo una llamadita de Codec (ese cacharro que nos permite estar en contacto con nuestros aliados en cualquier momento). Sin problemas.

# **Un nivel superior**

Hasta aquí estaríamos hablando de un gran juego, pero «MGS: The Twin Snakes» es algo más. Hay muy pocas aventuras que, con un guión tan bien hilvanado y lleno de detalles, permitan tanta libertad al jugador. Para que os hagáis una idea, son contadas las ocasiones en que los objetivos se pueden cumplir de una única manera. Y la libertad a la hora de infiltrarnos por los mapeados es

total. Hay múltiples formas de encarar una zona y depende sólo de nosotros decidir cómo hacerlo.

También lo convierte en algo especial el brutal tratamiento gráfico que se ha llevado a cabo. Los personajes reflejan sentimientos y estados de ánimo en sus rostros y movimientos. Y, si queréis saber lo que es un escenario detallado, tan sólo tenéis que pulsar el boton de vista subjetiva (desde arriba no se aprecia tan bien) y, literalmente, "flipar". Por no hablar de los efectos de niebla, ventisca... Y, como toque de gracia, el juego está enfocado de manera que el jugador se sienta el verdadero protagonista porque ¿cuándo ha leído un jefe final tu tarjeta de memoria y ha hecho comentarios sobre los juegos que tienes guardados? ¿Dónde os han dado un masaje con la vibración del pad después de "botonear" un buen rato? Este tipo de guiños terminan de conquistar a cualquier jugón igual que, estamos convencidos, os conquistarán a vosotros.



La inteligencia de los enemigos es altísima. Se organizan en patrullas, sus sentidos son más finos, actúan con ingenio...

Utilizar con soltura todas las armas es imprescindible. El rifle de francotirador es complicado, pero muy efectivo en el juego.

# **LIBERTAD TOTAL** Es la

sensación que transmite «MGS: The Twin Snakes» al jugador, una absoluta libertad para llevar a cabo los objetivos.

Pásate por el apartado "special" antes de la misión para ponerte en antecedentes sobre los anteriores juegos de MG, o después, para ver los extras desbloqueados.



Podrás admirar todas las escenas cinemáticas del juego seguidas.



Incluso podemos participar en un "survival" con los jefazos.

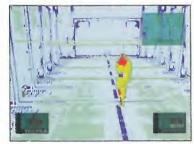


Cuando hay que pasar a la acción, la vista es en primera persona. Aunque la infiltración es el mejor arma, a veces es necesario soltar ráfagas de ametralladora.





Si. en «MGS: The Twin Snakes» también podemos intentar ligar un rato. ¡Mozaaa!



En cualquier momento podemos usar la visión térmica para detectar trampas.



Rebuscando un poco daremos con algún que otro toque nintendero...

- GRÁFICOS

  Nivel general de escaladato Mención especial pare decorados y afectos
- Algún poligono de menos en los modelos humanos

# SONIDO

90

- La banda sonora es va legendanii. Efectos procticamente reales.
- Las miles de frases habiadas. que están en ingles

# JUGABILIDAD

97

- No te delarii despedarte tanto por su guión como por la variedad de situaciones.
- Hay quien ve demasiadas interrupciones para secuencias cinemáticas

# DURACION

93

- Mil maneras de jugar una misma historia, Montones de exfras para los habilidosos.
- V Lo que es el juego en al, no destaca por su duración.

- Descubrir un juego como este. El apartado gráfico.
- Puis podrum hubierlo doblado al castellano

# METAL GEAR SOLID 78689 1768

# OS LO ESTÁBAMOS IERECIENDO

Recibir un juego asi es todo un honor. De «Metal Gear» siempre hemos oldo maravillas, pero es que esta versión exclusiva para GameCube es más que eso. Su elaborado guión, su nuevo tratamiento gráfico, su estilo de juego,... de él nos gusta todo. Recomendado a cualquier tipo de jugador (eso si, crecidito).

Si te gustó la aventura de Sam Fisher, estamos seguros de que esta te va a encantar. Hay que reconocer que «Splinter Cell» es un juegazo, pero espera a ver le que Solid Snake puede hacer y ya nos lo contiliras

# NOVEDADES

Otra de zombis...

# RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

Un capítulo más de la saga «Resident Evil» llega a GC para darnos otra dosis de acción, puzzles y muertos vivientes.

# ENTRE ZOMBI Y ZOMBI...

...TENEMOS QUE RESOLVER ALGUNOS PUZZLES. Para abrir nuevas zonas, conseguir objetos y todas esas cosas, nos será más útil la cabeza que el gatillo. Encontraremos juegos de lógica, de habilidad, miraremos textos y examinaremos al dedillo los objetos que ya tengamos para poder avanzar en la aventura.



Examinar con detenimiento cada objeto es crucial para avanzar.



En otras ocasiones es nuestra habilidad la que se premia.

ste capítulo se sitúa tras los acontecimientos de «RE 2», cuando Claire Redfield (hermana de Chris, el protagonista masculino del primer «RE») es capturada por la organización Umbrella y encarcelada en un extraño complejo en el que, como siempre, algo se está cociendo con doble ración de virus y eso, porque tanto zombi suelto...

### **Todo lo que esperas**

A pesar de ser un juego que vio la luz originalmente hace más de tres años, aquí podéis encontrar los ingredientes que han compuesto los



Disponemos de un gran arsenal que nos vamos ganando a medida que avancemos, pero nuestros "amigos más fieles" desde un principio serán la pistola y machete.



La oscuridad es un elemento presente en casi todos los escenarios de «RE CVX».

últimos éxitos de la saga en GC. Tenemos un guión muy atractivo repletito de sorpresas y sustos (que seguiréis sin problemas, pues está subtitulado en castellano); una atmósfera opresiva que pone a prueba nuestros nervios; acción a raudales con varios tipos de armas; y muchos puzzles diferentes para que no todo sea tumbar zombis v derivados. Además tendremos que llevar a otros personajes a lo largo de la aventura (pero no podemos cambiar cuando queramos, eso sólo ocurre en «RE Zero»), y a todos los manejamos con el control típico de la



Los ángulos de cámara están pensados para mantenernos en tensión constante.

saga: "girar-avanzar", que sigue funcionando perfectamente... una vez que lo hemos dominado.

¿Dónde está el problema de este juego? Pues en que el apartado técnico no ha mejorado un ápice. Para nosotros, un juego así merecía una renovación en el modelado de personajes y escenarios, sobre todo después de ver «RE2» y «RE3»; pero también es verdad que así eran los juegos originales, ¿no? Vosotros elegís, en nuestra opinión se trata de un gran "survival horror" mermado por un aspecto técnico desfasado. Ya llegará «Resident Evil 4»...







Compañís: CAPCOM Desarrollador: CAPCOM Tipo de juego: AVENTURA DE TERROR

Idioma: CASTELLANO (TEXTOS) Jugadores: 1

Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES Modos: 1 + BATALLA (OCULTO) Extras: 2 DISCOS

Precio: 44,95 € A la venta: YA DISPONIBLE

### EL AMALISIS

# **GRÁFICOS**

No eran malos hace tres años pero yn están desfasadot.

### SONIDO

Buena música para asustarso. Los efectos de las armas, peor.

# JUGABILIDAD

Peculiar pera conscide control.

### DURACIÓN

90

79

85

92

Des discos de acción, miedo, y puzzlas dan para mucho. Extras.

# TOTAL

835



El miedo que te fiará pasa gracias a su guión.

V

El apartado tecnico nota el

### พลเคยสะเกิ

Un buen RE con acción, terror y puzzles, empequenecido por un apartado técnico que se debenía haber renovado. Recomendado a los seguidores de la saga.

# ¡Nos invaden los mini-robots!

# GOTCHA FORCE

¿Has pensado qué harías si alguna vez tus juguetes cobraran vida? ¡Pues claro, demostrar que son los mejores!



Cada borg tiene sus propias habilidades. Con éste podremos sobrevolar los escenarios, muy útil en momentos de apuro.



Todos los escenarios son abiertos, con objetos gigantes (son robots pequeñinos) por todos lados. ¿No es aquello una Cube?



Hay borgs de todas las formas imaginables, cada uno con sus ventajas e inconvenientes. Este tiene fuerza, pero es algo lento.



Podéis veros inmersos en auténticas batallas campales, con enemigos lanzando misiles y rayos por doquier. Muy peligroso.

oleccionar criaturas, enfrentarlas contra otros entrenadores, y que se peguen en tiempo real, como en un juego de lucha, mola, ¿verdad? Pues eso es »Gotcha Force», un juego que se basa en la moda coleccionista que ha llevado a Pokémon a los altares, pero que incorpora un sistema de combate a base de rápidas peleas y una historia emocionante. Resulta que en la ciudad de Kou, nombre del protagonista, han aparecido unos extraños seres: los borgs. En realidad no son más que juquetes de bolsillo que tienen vida propia y distintos tipos: los hay con forma humana, robots, dragones, soldados, ninjas... Nuestra misión es lograr que se unan a nosotros (la mayoría sólo lo hace una vez que les hemos vencido) para que nos ayuden a derrotar a los siniestros "death force", que también son borgs, pero

mal encarados. El lío ya está listo, ahora toca enfrentarse y coleccionar a ¡cerca de 200 borgs!

### ¡A tortazos con todos!

Siempre luchamos en equipo contra grupos de varios enemigos, de forma que, si acaban con nuestro borg, rápidamente saldrá el siguiente que hayamos escogido. Pero lo normal es no ver más que al primero de los nuestros, ya que, habiendo jugado unas pocas partidas, te das cuenta de ciertas cositas. Primero, que la variedad de ataques es muy limitada: se utilizan sólo golpes directos, presas y misiles. Y segundo, que la gran velocidad a la que se desarrolla el combate lleva a utilizar como estrategia el simple golpeo de botones. Menos mal que el modo multi sí resulta desafiante, porque los borgs tienen una pinta estupenda, pero eso es lo único destacable.

# TOQUES DE ESTRATEGIA

LUCHA RÁPIDO, PERO CON CABEZA. Coleccionar borgs nos permite disponer de un amplio catálogo de perfiles: unos son rápidos, otros resistentes... Y tú decides cuáles son los idóneos para la siguiente batalla.



Si te fijas bien, darás con el punto débil de todos tus oponentes.





# GRÁFICOS Los 200 bergs ristán muy blen recreados. Los encerhanos, no SONIDO Vocas en rigido y musica repulitiva para lanta facilia JUGABILIDAD Los ataques son podo variades y los combatas muy atmptes. DURACIÓN Lucharas durante dans pam consegue los 200 bergs. Y y d. TOTAL Pelear en liempa real con montones de borgs.

# VALORACIÓN

Combina colección y lucha, pero con defectos técnicos y jugables que se compensan con el modo mutti y los 200 borgs. Podna habersele sacado mas juego.

Ataques insuficientes. Lis

cilmaras. Voces en ingles

# NOVEDA

La selva nunca fue tan divertida

# THE LOST EXPEDITION

Pitfall Harry viene dispuesto a demostrar que es el mejor explorador sobre la faz de la tierra. ¡Tiembla, Indiana Jones!

POR HABLAR, QUE NO QUEDE. Los diálogos con los demás personajes (incluido el leopardo de la foto) ayudan a desvelar la trama de una historia que comienza algo accidentada, Además, la carcaiada está asegurada en todo momento gracias a su sentido del humor.



Incluso sin palabras, sólo por las situaciones, la sonrisa sale a flote.



En la historia también hay tiempo para algún que otro romance.

magina que te vas de vacaciones y, en pleno vuelo, el avión se pone a temblar, los motores se apagan, y tú sin paracaídas. El caso es que al despertarte, tras la gran "galleta", te encuentras perdido en la selva y tu única guía es una bengala que brilla a lo lejos. Así comienza la aventura de Pitfall... ¡tu gran aventura!

### ¡Ahí hay un bicho!

La selva a la que has ido a parar es un lugar lleno de peligros. No te fíes de los bonitos paisajes, está plagada de criaturillas salvajes que nos lo pondrán difícil para cumplir nuestro



Además de explorar la jungla y colgarte de liana en liana, tienes que enfrentarte a multitud de animalejos de la jungla y pelearte con los nativos a puñetazo limpio.



¡Mola encontrar tesoros! Nos dan nuevos poderes y abren algunas puertas.

objetivo: sobrevivir. En total hay nada menos que 40 fases, repartidas en 8 áreas con montaña, río, ruinas... ¿qué pensabas encontrar en una selva? A tu favor cuentas con la habilidad e inteligencia de Harry. En su mochila puede llevar una antorcha, una honda o varias cargas de dinamita: hasta 8 ítems que te permitirán avanzar. Y además, por el camino vamos aprendiendo a derribar árboles, correr sobre la lava o dar espectaculares saltos para acceder a zonas ocultas. Como ves, en jugabilidad está a la altura de lo que pedimos a una aventura de



Para acceder a nuevas zonas, hav que buscar palancas como la de la imagen.

este tipo. El viaje por la selva no aburre en absoluto porque, además de evitar peligros, siempre tenemos objetivos secundarios que cumplir (rescatar a exploradores, ayudar a una princesa a llegar a reina...). Y todo en un ambiente selvático magistral, con escenarios que sumergen en la jungla y te meten en el papel. Mola también el sentido del humor, que es constante en toda la aventura. Lo malo es que los textos y las voces estén en inglés. Algo que impide que este juego alcance notas más altas. Por lo demás, un buen juego para toda la familia.



Compania: ACTIVISION Desarrollador: EDGE OF

REALITY

Tipo de juego: AVENTURA dioma: INGLÉS (TEXTOS)

Tarj. de memena: 51 BLOQUES Modos de juego: 1 Datos + DE 40 NIVELES

olo: 59,95 € I venta: Ya disponible

Coloristas, simpaticos... Invitori à la aventura y, además, molan.

88 Efectos conseguidos que meten en el papel. Voces en inglés

JUGABILIDAD

Resulta divertido a tope. El control está muy bien ajustado

### DURACIÓN

inquii son nada menos que 60



90

88

**85** 



La variedad, la aventura, el humor... it lene de todo!

Las voces están en inglés y no hay multijugador.

Pitfall combina con arte puzzles, plataformas, exploración, sentido del humor y una buena historia; y lo adorna con buenos gráficos. Lástima que se haga cortito.







9890581 9890584 Down

session seeds a Baby hou

1904242 9815816 En tu cruz me clavaste

9805589 980521; Ya nada volvera a ser.. Buleria

V en tu ventana

Serves serves bany boy										sologe section I elitu velitalia					
	Mana	ULTII Peli*	MAS NOVEDADES	SUPERVENTAS ESPANOLAS		TOP TV CINE		SUPERVENTAS INTERNACIONALES			TU MOV	IL EL MEJOR GUITARRISTA DEL MUND	00		
	Part Course	0710433	Buleria • David Bisbal		Poli*		Mono	Poli*		-					_
-	07100679	0706786	Olvidate de roi • Igunna Tango	0797521		20 de enero	Pr NA		Agárralo como puedas	Мопо	Poli*	and the latest the lat	0720586 Eye	of the tiger - rocky	- //
- 11	1708689	0706705	Y on an ventura • Andy and Lucan	0742621	17 1777		0731029		Apocalypse now	0775892	OTHEROS.	Aicha (Carlo)	0729491 <b>Eur</b>	ropa	- //
-			Va raida volveva. • El canto del loco	6,704732	0701427	A dios le pido	0712647	1000140	Austin Powers	0764235	0701473	All the people in the world	0720467 An	other brick in the wall	- //
	W Tool St	0702648	Shut up . Black Eyed Peas			Aunque no te pueda	0733117			0738717 0700560	Crimens.	Boléro :	0720482 Sat	tisfaction (i can't get no)	- 4
	0721030	0710140	La chica de la • Fran Peren	9794		Cadillac solitario	0713 2		Besame mucho	0700500	01791.63	Bring me to life	0714023 Bol	hemian rapsody	_ //
J	PAGNITO	0730599	Deseco de • La oreja de Vac Gogh	07 2606	079,507	Caprichosa	112100002	3714479	Benny Hill	0798606	11.59.840	Canon - Pachelbel	0714045 Sm	oke on the water	
-	0704579	0779076	Hit that . The Offenring	0774404		Devuelveme la vida	0711005	11770.729	Caza Fantasmas	0716007	77 SOA.	Carmina burana	0714033 HO	tel california	
	0710203	0716446	Don't stop the music, baby . Rosa	0772012	9735775	Fiesta pagana	0/11/547	07 450 75	Conan el Barbaro	or pour	INTEREST	OFF	0714017 Are	VOII donna do my way	2
	1753215	07/130122	Piento en aquello tarde • Pereza	0704576	0787470	Himno det F.C. Barcelona	671			0782 19	5701004	Chihuahua	6720475 Me	ssage in a bottle	
	0775948	078620	In the shadows . The Basmus			Himno nacional de Euskadi	0711014			07/2/07	(D35)004	Crazy in love Désenchantée	1722465 Air	't talkin about love	N. Carlotte
			Turdus nugras • Tiziuno Ferro	0746630	7 7 3	Himno Real Madrid	0716053	10703071	El Coche Fantastico	0713400	077000	Every breath you take	1721662 The	e kids aren't alright	-
-	0751727	0746690	it's my life • No doubt	0779125	0746093	La incondicional	0.714		El Equipo A	0707187	0.704084	From the inside	07 20400 Prac	ssion and warfare	
			Abre tu mente • Merche	0782575	0784747	La madre de jose	0711040		El Exorcista	07491	797 7	Get Busy	0720490 Fas	main'inch flach	
	0703100	0779038	Life for runt • Dido	17 5029	0/96767	Las tapitas	07 11015	107550174	El Padrino	2/91744	0791106	Going under	0720464 Jul	mpin'jack flash	
			Devuilvame et aire • D.Bustamante	GT#3-477		Loca	9711167		El Puente sobre el rio	11111	0.7	Highway to hell	CAMPI	A DE ESTILO Y DEJA QUE TU MÓVIL SL	IENIC
-	PRONTO	0722651	Soy to gue me das • Chence			Me gustas tu	DT 100 BU		Embrujada	0710006	00/07/283	Illusion			JENE
	0716005	0714302	Honest • Dover	0779127	0.7460.00	Mi corazon	071 000	0705047	Fraggle rock	0.00742	0774-12	In da club	I COMO	UN MOTOR DE FORMULA 1	
	0707004	0779054	Fm lovin R • Justin Timberlake	0791482		No es lo mismo	67111720	5770778	Friends	07/107/12 0775/443	07 1 208	In the shadows	0799078 Oo	oooh Sexy	
	0709658	0706766	Animal • Rem			Dye como ve	0711150		La Pantera Rosa	0707110	0291788	Just a little more	9784383 Eru	icto letal	
	PRONTO	0722980	La felicidad • Bushido	070-46-42	12711105	Rayando el sol			Looney Tunes	0713495	0717102	Let it be tower	3784376 Pec	do letal	
-	0741790	0737743	So yesterday . Hilary Duff		G705782		25 (4)		Los Simpsons	179930		Lose yourself	0784348 Cal	ballo	-
	3716658	0714004	Baller en tu boca . Los canos			Regalame to silla	129144	1740000	Mc Gyver	0708/88	0779062	Never leave you distribute	0784348 Bui	rro	
			Signed season derivated • page	C/41/8/	1:3//34		6710132	175477	Mission impossible	1772617	07-0450	Numb	0784359 Paj	aro	
			COLAMOR ARCHE À AM . WORLN' RICHER	9771049		Segadors	075243		Pulp fiction	PRONTO		Marcha funebre sonata	9784385 RZ	d2	-
-	0700678	0706784	Saoke • Junior Misuez	11786101		Son de amores	0711000		Rocky	W77 1007	OTO DE L	Shut un		ro que ladra	70
	2713146	07050.0	Ladies right • Abomic Kilten	0796166		Tanto la quería	1704846	0775170	Rocky - Eye of the tiger	0776090	0776465		0798391 <b>Ga</b>	to loco	W.
	1704525	9701424	Are you genna be my gir + Jet	0/18255		Tengo			Sister act	0792615	117/12/45/4	Time is running out	0/84363 Vac		
	970/214	9706790	Fied blooded wars . K.Minague	17705 //		Tequila	6711140		Terminator	0702721	0792858	Trouble	0/98395 Ma	rcha militar	
-	2721041	0716170	Y sign • Luis miguel	9722004	17719801	Uno mas uno son			You can leave your,	0785110	07848 H	Where is the love	U713754 For	mula 1	
							-	0	Tod buil reave your	-			0110134 1 01	72764760 4	
										ENGINEERING .	-		_		





para el TAROT dedicado a f









GAME BOY ADVANCE



Compañía: SQUARE ENIX
Desarrollador: BROWNIE

BROWN

Tipo de juego: RPG DE ACCIÓN bidioma: CASTELLANO (TEXTOS)

34

Batena: SI

Jugadores: 1

1

Personajes: 2

Duragión: MÁS DE 40 HORAS

Modos de juego: 1

1

👂 Precio: 39,95 🥌

A la venta: YA DISPONIBLE

Es hora de empuñar la espada

# SWORD OF MANA

¡Amantes del rol, estamos de enhorabuena! La famosa saga Mana vuelve a Nintendo tras lustros de espera.

"Mana" es el poder de la diosa que protege la tierra, y que una vez se usó para causar el mal. Por esto, el imperio de Granz se dedica a perseguir a todos los que creen en este poder, argumentando que así evitarán que nadie vuelva a usarlo para esclavizar al mundo. De esta forma, las vidas de los dos protagonistas -un chico v una chica- se ven un día entrelazadas a causa del peligro que supone el imperio... y aquí es donde entras tú, pues al principio del juego debes escoger entre uno de ellos para dar fin a la amenaza de Granz.

¿Te gusta "rolear"?

El desarrollo es el habitual de un RPG de acción: cuando estás por los pueblos hablas con la gente, y al salir de ellos hay que liarse a espadazos (machacando el botón, no por turnos) con innumerables enemigos. Estás pensando en «Zelda: A Link to the Past», ¿verdad? Pues sí, se parece, pero es algo diferente porque aquí tiene más

importancia el combate que la resolución de puzzles (que los hay, pero menos). Además, visualmente resulta de lo mejorcito que hemos visto en GBA. Algunos parajes son sencillamente geniales, y el día da paso a la noche (y viceversa) con un espectacular uso del color. Cosa que, además de muy maja, aporta jugabilidad, ya que dependiendo de la hora del día aparecen distintos enemigos y pueden ocurrir diferentes sucesos. Por si fuera poco, tanto la chica como el chico tienen sus propias zonas y secuencias

exclusivas de cada uno, y también hay personajes secundarios que se unen a ti en ciertas partes de la historia, a los que puedes manejar. O, más bien, debes. Nos explicamos: cuando llevas a dos personajes juntos puedes alternar el control pulsando Select, pero resulta que el compañero que no controles, más que ayudar, estorba durante la lucha debido a una floja IA. Además, si ya estás curtido en el género, "SOM" te resultará algo facilón. Aún así, sigue siendo rompedor, y de los juegos de rol más interesantes de la temporada.

### HEROES CON CLASE

Cada vez que subes de nível, puedes mejorar una categoria del personaje (tú elijes cuál de entre las 6 disponibles). De esta forma se aprenden las "clases". Por ejemplo, si mejoras mucho la categoria "Guerrero", terminas aprendiendo la clase "Bárbaro", que aumenta notablemente tus estadísticas en combate físico.





Los espíritus se usan con el botón R, y pueden utilizarse tanto para magias de apoyo como de ataque. Hay 8 tipos diferentes.



Bosques, minas abandonadas, áridos desiertos e incluso una aeronave son sólo algunos de los lugares que visitaremos.



El paso del día a la noche no es una mera anécdota, pues hay sitios a los que sólo se puede acceder cuando cae la noche.



La espada es exclusiva del chico, y el bastón mágico, de la chica. Pero hay disponibles otras siete armas, como esta maza.

# EL AMÁLISIS

### GRÁFICOS

- Liscentarios con detalle y colorido malmente buenos y personnes bien animados.
- ▼ La único que empaña este spartado son algunas malestas (nunque muy ocasionales) raientura:

### SONIDO

91

- La mosica es excel territis para el recuerdo
- Vale, los efectos tampaco son nada del otro mundo.

### JUGABILIDAD

88

- So sencillez permite agren a manejuran y empezar a defrutar en pocos minutos
- La infeligencia del compariero controllado por la miligo

#### DURACIÓN

92

- cada personaje. Y cuando acebes, te queda el piro...
- Un buen modo pooperativo le habria venido de perlas

- Los gráficos y la múnica un salen. La interesante historia.
- Que le resultir fàcil, y la supuesta IA de la maque



#### Y AHORA, EL **ROL DE ANTES**

SoM" no solo nos regula una banda sonora memorable, prificos y ambientación de locura, o una gran historia y personajea con mucho cansma, lino que también reinventa el clásico en el que se basa (-My-tic Quest- du GB, 1990) alconzando unas cotas jugables sensacionales. Divertido y ademas, largo como pocos

#### L PANKING

- Pokémon Rubí y Zafiro
   Golden Sun 2: La edad perdida
- 2. Legen of Zelda El género esta bien surfida en GBA y, pese a la calidad de "SOM", no hay sillo para al. Pero si ya has acabado con los tilulos

del ranking, prueba "el Mare"

Así es y, aunque durante buena parte del juego van juntos, tienen sus zonas y situaciones únicas. Y, por supuesto, cada uno goza de sus propias características...



El chico propina fuertes ataques fisicos y su defensa es muy alta.



La chica es más débil físicamente, pero domina poderosos hechizos.

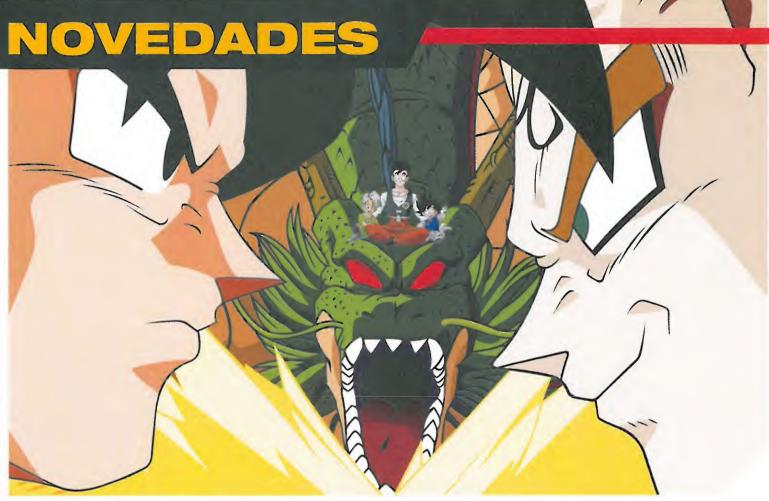


Si van juntos, el botón Select cambia el control entre ambos.





La Casa Cacto es uno de los lugares más curiosos. Aquí podemos cultivar diversos vegetales con los que mejorar las armas cuando visitemos al enano que las forja.







- Compania ATARI
- Desarrollador WEBFOOT

#### **TECHNOLOGIES**

- Tipo de juego; LUCHA
- Monne CASTELLANO (TEXTOS)

- Bateria: Si
- Jugadores: 1-2
- Luchadores: 15
- Niveles de dificultad: 3
- Modes 4 + MULTIJUGADOR

#### Precio: 49,95 €

A la vente: 31 DE MARZO

¡¡Se van a poner las pilas!!

# DRAGON BALL Z TAIKETSU

Goku, Piccolo y compañía se van a ver las caras en un torneo de lucha, a ver quién se la rompe a quién.

ues sí, ya hemos probado la penúltima incursión consolera de Dragon Ball y no, esta vez la cosa no va de rol. Tras dos entregas de marcado estilo aventurero, Goku se estrena en un juego de lucha para la portátil. Y con él, otros 14 conocidos guerreros, dispuestos a dejarse los empastes en 6 modos de juego: Torneo, Resistencia, Time Challenge, Entrenamiento, multi... y un modo oculto. Bien, la primera impresión anima, sepamos si todo es igual de positivo.

#### A puñetazo limpio

Los escenarios tienen un correcto y agradable diseño, más convincente que los gráficos de los luchadores, a los que les falta definición. Además las animaciones resultan bastante toscas, algo que sorprende porque el juego lo han diseñado los mismos programadores de las entregas anteriores, donde eso estaba más cuidado. En fin, lo importante es jugar y, ¿cómo ha quedado eso? Bueno, el número de golpes no es demasiado amplio, pero contar con tres ataques súper especiales, únicos para cada personaje, lo

compensa; además, los tres niveles de dificultad garantizan un desarrollo de las peleas con gran intensidad. Vamos, que se deja jugar y sus controles son bastante sencillos. Aunque lo mejor son los extras. Podemos comprar trucos, modos ocultos... para lo que tendremos que emplear mucho tiempo jugando.

#### UNA DE MAGIAS...

Los personajes de DBZ poseen, entre otras características, la habilidad de ejecutar ataques especiales con los que castigar duramente al enemigo. En esta ocasión, cada uno de ellos cuenta con 3 ataques exclusivos con el aliciente de que resultan espectaculares y no demasiado complicados de ejecutar.





Nada menos que quince luchadores se han dado cita en esta entrega. Siete están disponibles desde el inicio, pero desbloquear al resto te va a llevar tu tiempo.



El modo Entrenamiento es ideal para aprenderse los especiales de cada uno.



Hay una considerable variedad de escenarios, todos sacados de la serie.

#### el-amánteic

### ÁFICOS

78

- Lo más destacable es el acabado de los escenanos, y el tamaño de los personajes.
- ▼ Las an maciones no están a la altura de lo exigido.

#### SONIDO

80

- Melodias correctas que encajan bien con el juego.
- V Los efectos no son gran cosa

### JUGABILIDAD

80

- Bien por los 3 modos de dificultad y los super especiales Además, el control es muy sencialo...
- ▼ peeero echamos en falta una mayor variedad de movimientos por personaje.

### **DURACIÓN**

85

- Los 6 modos de juego, 15 luchadores y la tienda, si hay lucha para rato
- Más luchadores claro.

# TOTAL

80

- La duración. Los modos de juego El sencillo control.
- El apartado técnico no está a la altura. Se echa en falta más golpes y magias.

#### real presents



#### UNA LICENCIA POCO APROVECHADA

"DBZ Taiketsu" destaca por su duración y variedad de opciones. Pero nos queda la sensación de que no se ha aprovechado al máximo una jugosa licencia, sobre todo por su apartado técnico, y porque se lo podían haber currado más en cuestión de jugabilidad. Aún asi, puede ser una opción chula para los fans de Goku.

#### EL PANIGNE

- 1. Kings of Fighters EX 2 2. Street Fighter Alpha 3
- "KoF EX 2" hace honor a su nombre por gráficos y jugabilidad, y los dos "Street Fighter" resultan rompedores. Por contra, Taiketsu" queda lejos de estos 3 monstruos.

# iVAMONOS DE COMPRAS!

¡Que sí, hombre, sí! Basta darse una vuelta por el "Z-Store" y comprar allí interesantes cosillas con la pasta ganada en las peleas.



Al ganar, recibimos "Z-Points" para pulirlos en el "Z-Store"...



... y podemos comprar cositas como esta flipante imagen.



La barra que hay debajo de la amarilla es la de magia; tiene 3 niveles y se llena presionando L+R. Los ataques más fuertes requieren que la llenéis a tope.

decanta por la lucha clásica en dos dimensiones.
Y, aunque visualmente no alcanza gran nivel, sus
15 luchadores y buen número de golpes mantendrán ocupados a cualquier fan del género... y de Toriyama.



El punto de variedad lo ponen los peculiares "encuentros" en el cielo, donde hay que machacar los botones a toda caña.



Se pueden realizar combos encadenando un buen número de impactos sobre el rival y, de paso, incrementar la puntuación.





¡Apúntate a la Yu-gi-oh-manía!

# YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004

¿Aún no conoces el fenómeno Yu-Gi-Oh? ¡Pues este juego es lo que necesitas para entrar en su apasionante universo!

ómo que no conoces aún la saga 'Yu-Gi-Oh!'? Pues serás el único, porque este juego de cartas, que cuenta con serie de TV y multitud de videojuegos, está arrasando en todo el mundo. Pero tranquilo, que aquí está NA para ayudarte a entrar en su universo con este World Championship Tournament 2004, el juego definitivo de la saga para GBA. Y prepárate porque, una vez metido, no lo podrás dejar...

#### ¡Dame otra carta!

La cosa es bien simple: se trata de combatir usando cartas. Tienes invocaciones, hechizos y criaturas con los que debes derrotar a tu oponente hasta llegar a ser campeón del mundo. Si conoces algún título anterior ya sabrás jugarlo, pues un duelo es un duelo, pero... ¡alto! Hay

novedades como sus más de 1000 cartas, nuevas barajas temáticas, y hasta 25 personajes de la serie de TV. Mola, ¿no? Y si nunca has jugado, en pocas partidas te darás cuenta de lo sencillo que resulta y... ¡a derrotar enemigos sin parar! Sí, visualmente no es lo mejor que hay para GBA porque, oye, en la pantalla

sólo vas a ver el tablero y las cartas; pero aún así flipa uno con los diseños de los cientos de criaturas que podemos invocar. Además, el sonido y los eficaces menús son ideales para acompañarte durante las largas horas que le vas a dedicar al juego, porque su punto fuerte es que siempre habrá cartas por conseguir.

#### CONSTRUYE TU BARAJA IDEAL

Es una de las grandes bazas del juego. Empezamos con una baraja de 40 cartas, el mínimo permitido en el torneo. Pero, a medida que vayamos ganando duelos, iremos obteniendo cartas de criaturas y hechizos cada vez mejores con las que potenciar nuestro, a priori, humilde mazo.



Precio: 44,95 €

A la venta: 26 DE MARZO



Yugi es tan solo uno del montón de personajes que podemos escoger. Cada uno posee un mazo básico con más ataque, defensa, hechizo... Escoge tu mazo ideal, y a luchar.



Las criaturas son pura imaginación. Esta es... jun delfín verde! jy con pinchos!



La carta que más puntos de ataque tiene es la que gana y... ¡ups! Nos ha fundido.

# EL AMÂLISIS

### GRÁFICOS

80

- Variados diseños de chaturas y menus cuidados e intultivos
- ▼ Aunque muy majas, sólo se muestran cartas. Y un curso

### SONIDO

87

- Una musica amena y buenos efectos que mejoran los de antenores entregas.
- Tras unas horas de juego se te hará repetitivo, inevitable.

# JUGABILIDAD

90

- Cada partida es distinta, y el sistema de juego enguncha a cualquier jugador enseguidita.
- ▼ Un tutorial habria venido beor

### DURACIÓN

94

- "Interminablit Las astralegias y combinaciones son prácticamente infinitas
- ▼ Estoco ... /, que auapendas tas matris, o algo, por jugir tanto tiempo con lu Advance?

# TOTAL 😕 🕕

- Su dumisión. Coleccionar cartas está blen, y usarlas contra el contrario, major
- Los gráficos pueden pecar de sosos en oculianas, y se melha en fallo un fullanas

# ESO QUE ES?

Las fases de cada turno son: Robo (coger carta), Espera (pasar), Principal (invocar), Batalla (atacar), y Final. Son como pasos a seguir.



En la fase principal decidimos si queremos invocar una criatura...



...o si es mejor usar hechizos para potenciar el ataque.



¡Chico, deja ya de mirarla embobado! La doncella indulgente es un gran ejemplo de poder defensivo, ¡tiene 2000 puntos! Con ella en el tablero, estarás mucho más seguro.

con mayor número de cartas de GBA: ¡más de 1000! Y por lo demás... ¡es puro Yu-Gi-Oh! Te esperan cientos de emocionantes combates donde demostrar tus dotes de estrategia con criaturas y hechizos.



Al final del combate, si ganamos, nos dan una carta nueva para mejorar nuestro mazo. ¡Y también hay sobres con varias cartas!

# Dragin blanco #

#### Dragor

Este legendario dragón es una poderosa máquina de destrucción. Es virtualmente invencible v muy pocos se han enfrentado a esta impresionante criatura v han vivido para hacer el cuento.

Dragón blanco azul – ojos

Aunque el juego guarda más de 1000 cartas, podemos leer una detallada descripción de cada una de ellas. Y en castellano, sí.

#### Watermanach



#### EL JUEGO DE CARTAS DEFINITIVO

Aunque sea un "simple" jungo de cartas, el último -Yu-Gi-Ohl- es la mejor manera de conocer a fondo esta apasionante saga. Una vez dentro, to verás enganchado hanta el punto de no querer (o poder) dejar de conseguir (muchas) más cartas y elaborar entrategras con ollas. Y el modo muttigual dor la da aun más gracia al asunto!

### EL RANKING

- Yu-Gi-Oh! World Champ.
  Tournament 2004
- 2. Yu-Gi-Ohl Las Cartas Sagradas
- 3. Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition IY nun hay must Pero yames, con
- JY aun hay más! Pero varnes, con su gran numero de cartas y sus textos en cantellorio, enre 2004 et el que más mola (mola mazo, ya).



EREIEN ENVIA J J 32 SEGUIDO DE ESPACIO Y

O LLAMA AL 806 52 60 37

(LO+PEDIDO)

Prince of Persia





RAYMAN















ENVÍA

M J 4 4 ESPACIO Y CÓD JUEGO AL TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO 6 52













# ITALIAN ITALIAN JOB

EN X-MEN 2

TOP GUN

SLOTS MOBILE FORCE

STRIP POKER

SLOTMACHINE

BLACK JACK

**INVADERS** BABE TRIX

### LO+PEDIDO

144135 144102 144103 147468 147468 144490

Si dudas estamos an juegos a movilgalaxy.com

111561 BETRIS CHESS

**B-MAN** SPACE TAXI PINBALL

MOBIBALL

EXTREME SPEED FRUIT MACHINE

**SUMMER GAMES 2004** 

# www.movilgala

OVEDA

alvapantailas

# Pénises TP32 y el código del tono

J llama al

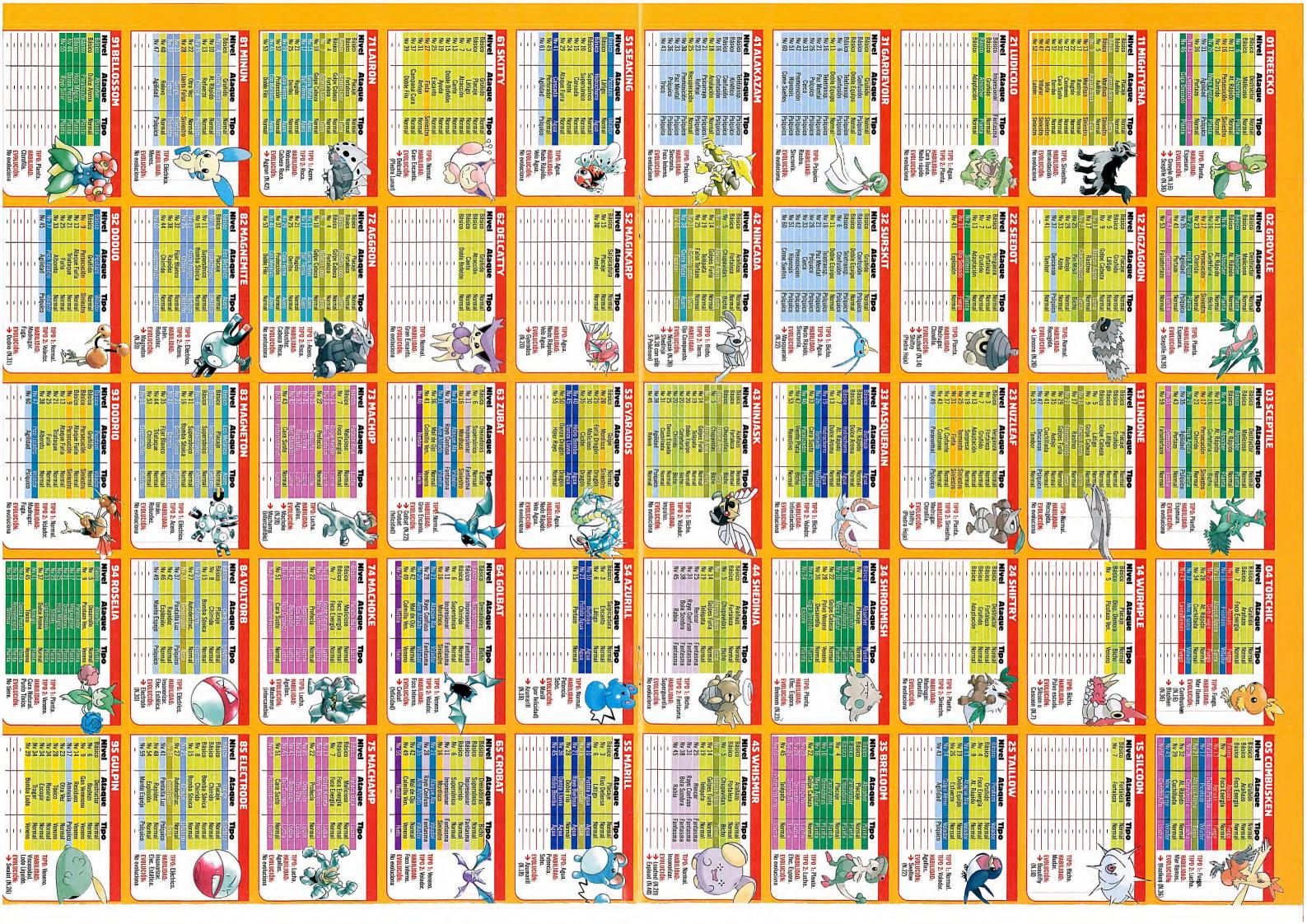
AZY IN LOVE
WNO DE ESPANA
WOMAN NO CRY
LINOS DE VIENTO
N DE AMORES
AGGLE ROCK
THING ELSE MATTERS
ME VENENO
CHES DE BOHEMIA
LP FICTION
PANTERA ROSA
MBA ADAGIO
CKY URSELF D DE MADRID OR
R OF PUPPETS
TIC DE BILBAO
LS UNO SON SIETE
IS THE LOVE
THANTEE
CHILD OF MINE
REATH YOU TAKE
LISTA

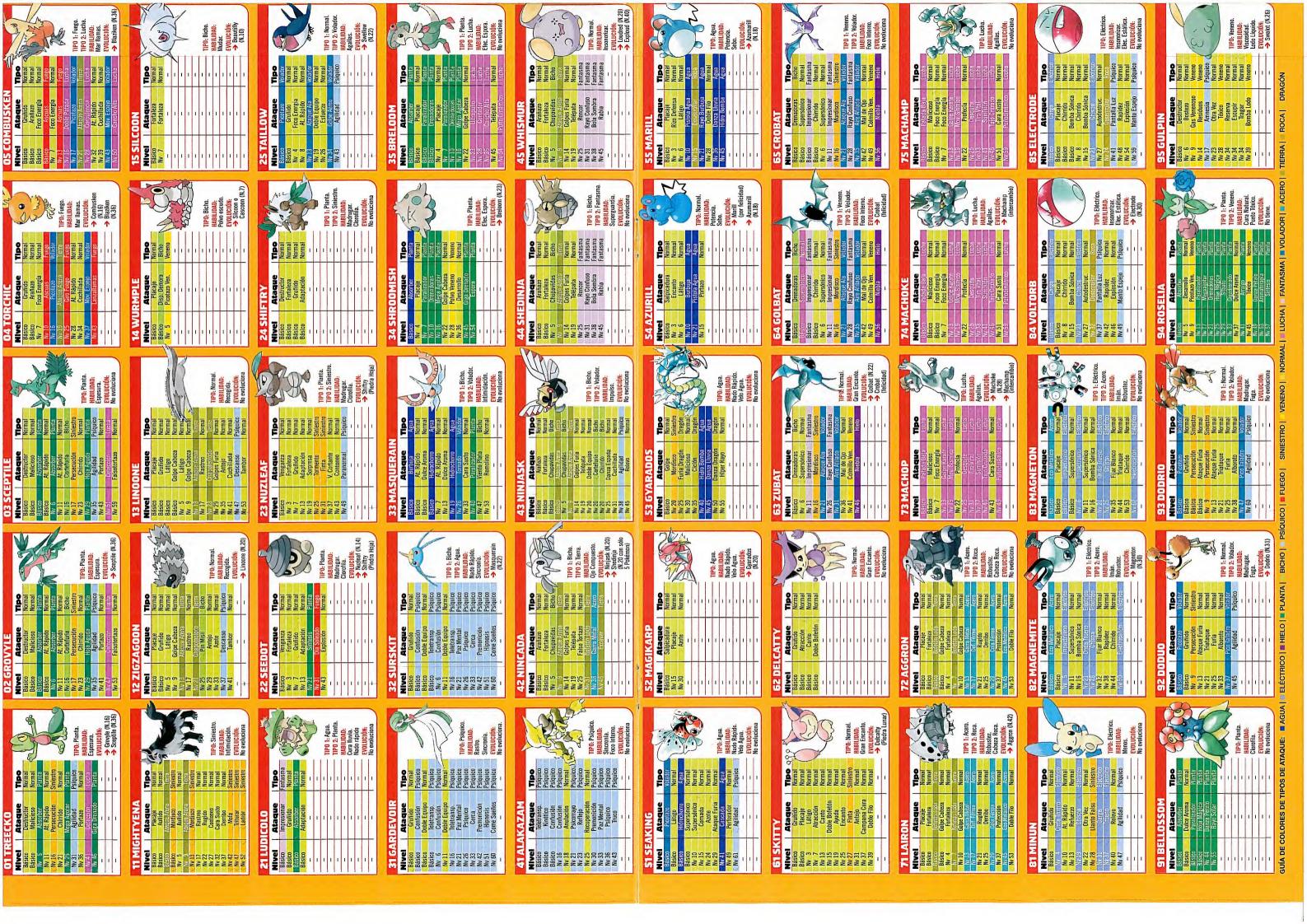
DS S LE PIDO E ON WATER ELVEME LA VIDA

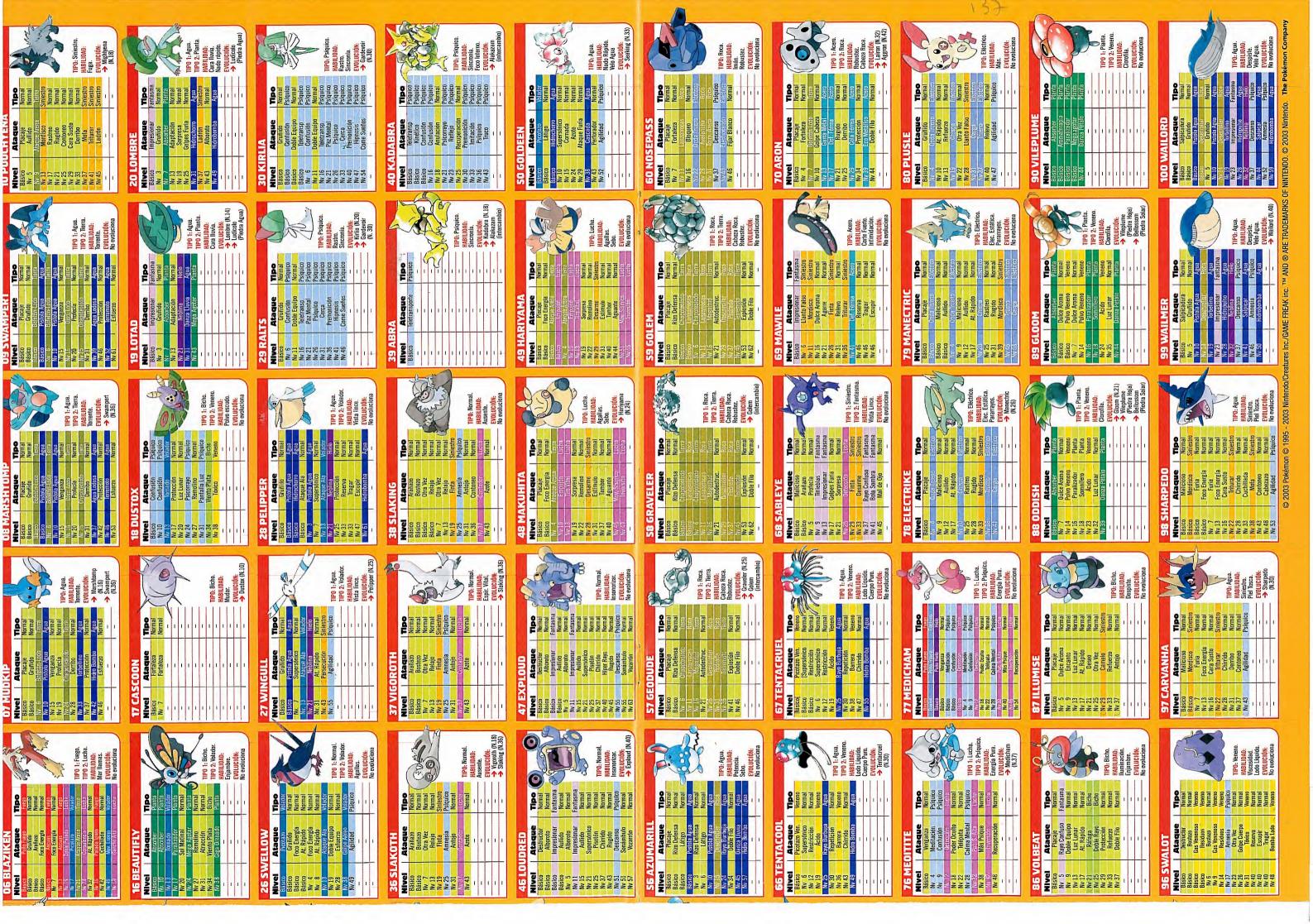
WITHOUT ME
TELEFONO ANTIGUO
VOGLIO VEDERTI DANZARE
ENJOY THE SILENCE
WEEKEND
HIMNO DE VALENCIA
EXPEDIENTE X
TANTO LA QUERIA
DVE BVE I BYE NDIAN TO BACH KE MAS, NI MENOS LOR ESPERANZA ERTINE NTINE
VEN
USEJA MAYA
I CENTURY FOX
I ON ME
MIEDO A NADA
LF 2003
ER SANDMAN
TAPITAS TAPITAS DREN V BOY IPOSA TRAICIONERA LLA F.C. E ESCAPARAS E DEL MAR V JEAN RUILLA EFE IAT
LIGHT SHADOW
UE NADA
IILIA MUNSTER
CAZAVAMPIROS
GET NO SATISFACTION
ANGER IT BE NOCHE CON ARTE S FOUTU

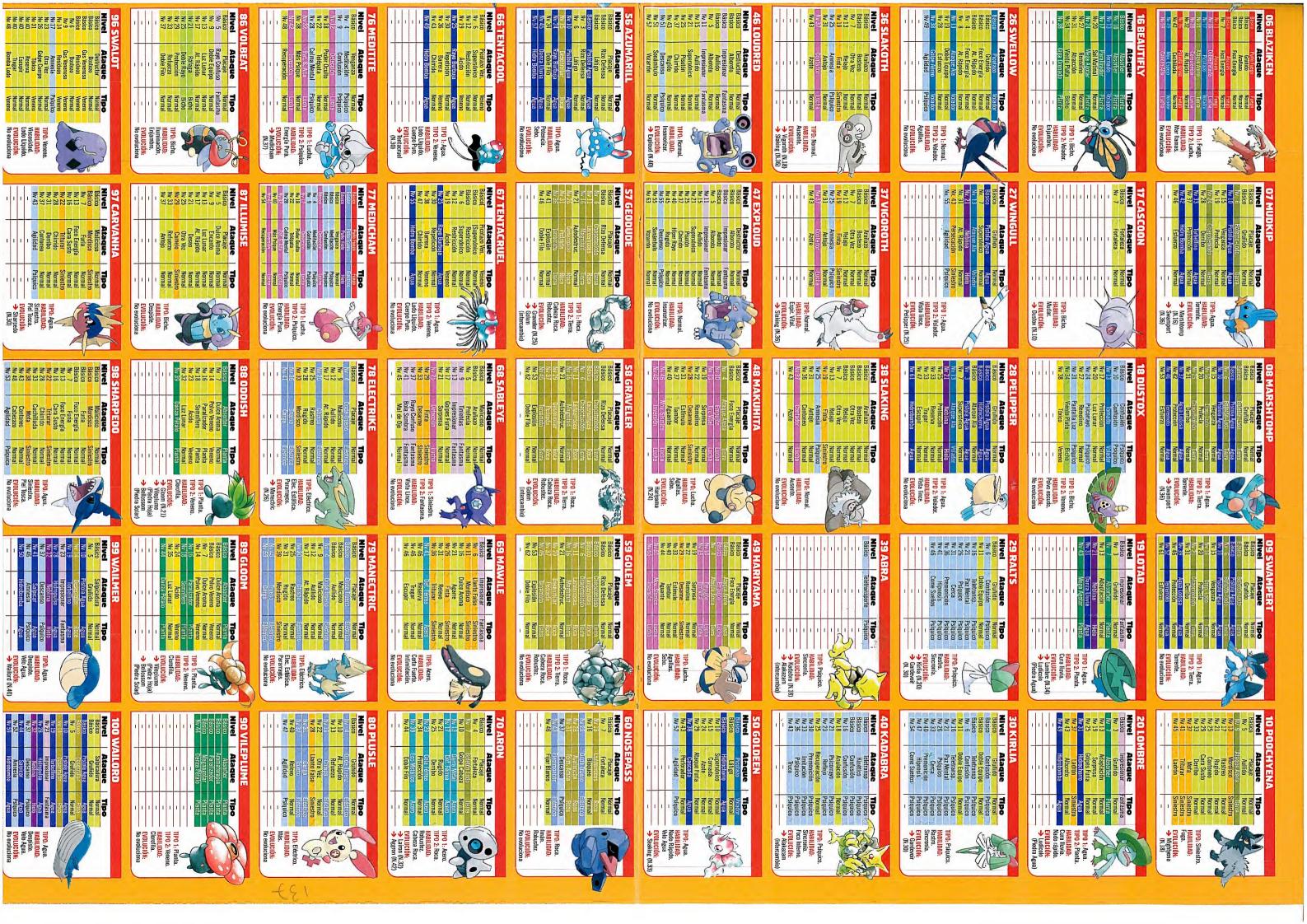
PUN EL IUNO QUE
PUN EL IUNO QUE
Y UNA PALABRA
SIEMPRE HAS QUERIOU EN TU MÓVIL
PARA LA BÚSQUEDA EL EQUIPO A
GOING UNDER
UNFORGIVEN
LA ESENCIA DE TU VOZ
VEN VEN VEN
CHARLIE S ANGELS
ANGEL
EL PRINCIPE DE BEL AIR
SKBTER BOI
GET BUSY
JAMMIN SKB SUSY
JAMMIN
JAMMIN
AUSTIN POWERS
IN THE SHADOWS
CHIHUAHUA
RUEDES CONTAR CONMIGO TEMGO
SHUT UP
BRING ME TO LIFE
BRING ME TO LIFE
BRING ME TO LIFE
BRING ME TO LIFE
BOWNEWHERE I BELONG
BARCELONA
JAMES BOND
LA MADRE DE JOSE
DARTH VADER M. IMPERIAL
EN TU CRUZ ME CLAVASTE
LA COSTA DEL SILENCIO
IN DA CLUB
REAL MADRID
MIENTEME
MISION IMPOSIBLE
MORTAL KOMBAT
BULERIA
DAVID B BULERIA THE INSIDE

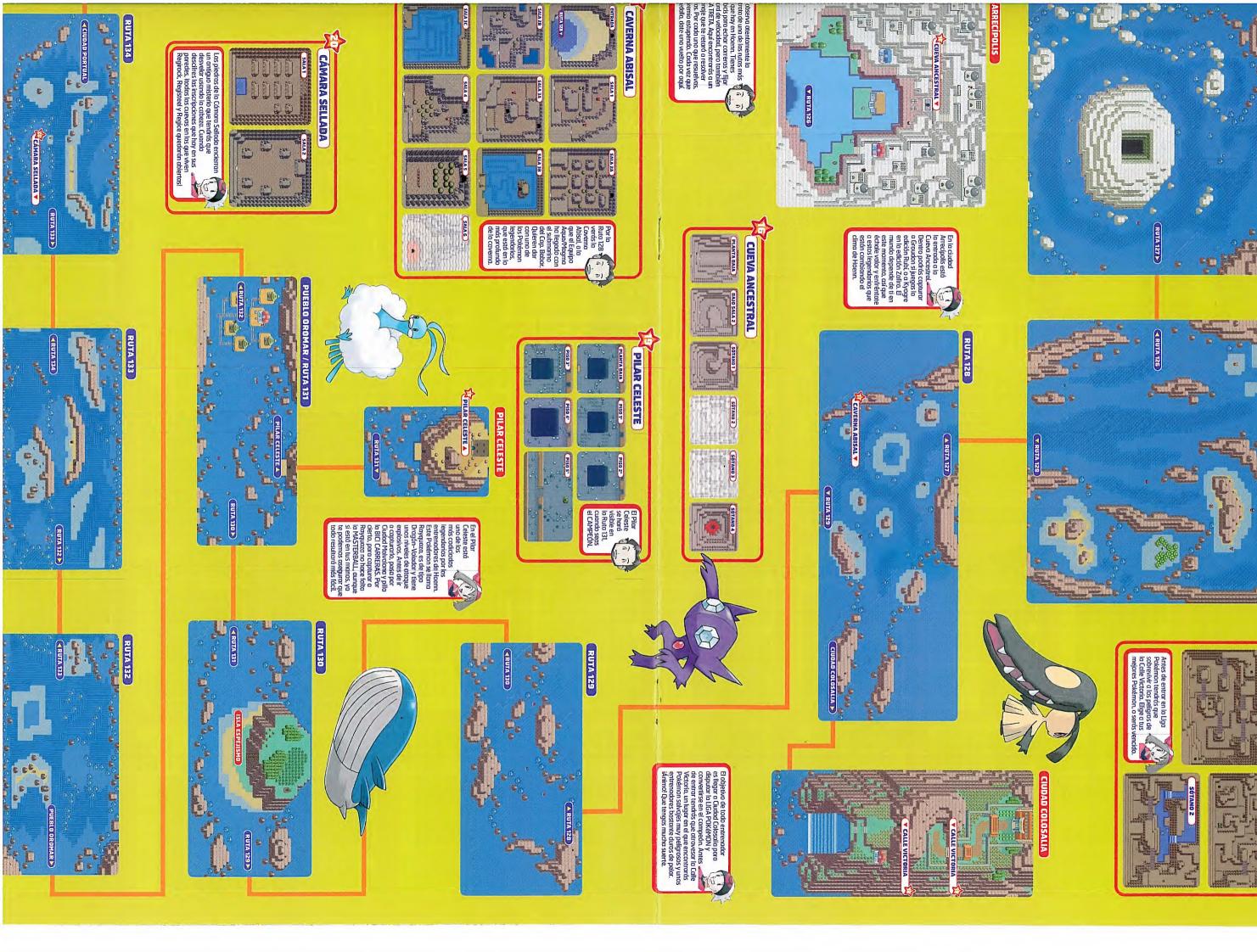
DU HAST 20 DE ENERO ROSAS NUMB LA ONEJA DE RATONCITOS COLORADOS









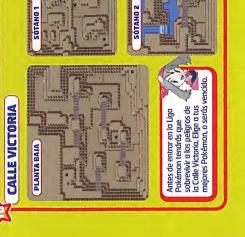


CALLE VICTORIA











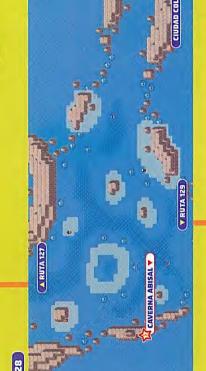














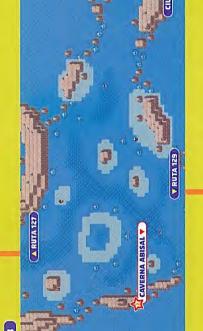












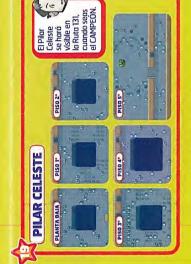








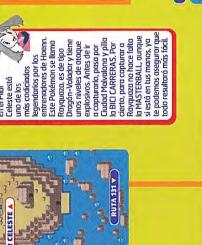
**CAVERNA ABISAL** 



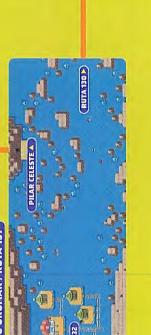
RUTA 129

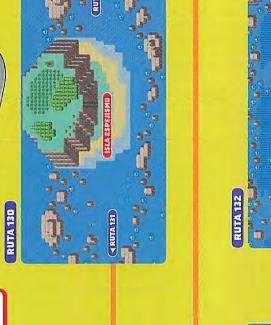










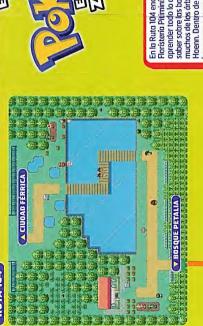








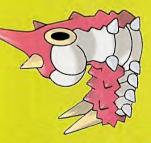




MALVALONA









RUTA 104



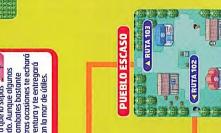


RUTA 102













Zona Sur

CUEVA INSULAR

de Hoenn

505 25 2

A RUTA 104

RUTA 105



**CUEVA GRANITO** 

**(** 

INICIO





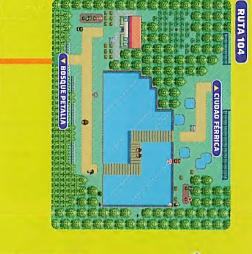








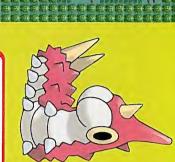




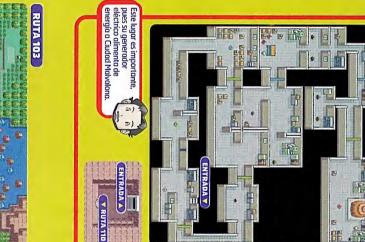
EUE N

MALVALONA





RUTA 104

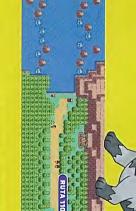




















Mira arrib Ruta 110.: entretenic una pista tu propio tienes la ( curioso p ocho labt recibirás ganes un





RUTA 105

Mapa ae

OCT

CUEVA INSULAR

























### 007 NIGHTFIRE



DEA GAMES Acción 3D 64,95 ▶1-4 J Infiltración en primera persona, excitante conducción y modo

multijugador guay, todo en uno. Puntuación



EA GAMES ▶59.95 € 1-4 J Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GC. Actores de verdad y la acción que esperabas.

**Puntuación** 93

007 TODO O NADA



►N!NTENDO Snowboard 59,95 € ▶1-4 J El snow más espectacular, Compite contra los meiores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha. Puntuación

#### **BEYOND GOOD & EVIL**



**UBISOFT** Aventura de acción 59.95 € Una aventura con lucha, exploración,

fotografía, buen guión y mejor doblaje. Una agradable sorpresa. Puntuación



89

91

SEGA **▶Plataformas** 59.95 11-4 J Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del "Sonic Team". Banda sonora de lujo.

### Puntuación DRAGON BALL Z BUDOKA



**▶ATARI** 59.95 ▶1-2 J Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar. Puntuación

#### ENTER THE MATRIX



PATARI 29.99 Recuperamos este juegazo de acción porque acaba de bajar de precio. ¿Todavía no te has hecho con él?

Puntuación

#### EL RETORNO DEL RI



EA GAMES Acción 30 La última parte de la trilogía vuelve a traernos la meior acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación

#### FIFA FOOTBALL 2004



▶Fútbol ▶1-4 J

97



La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones

Puntuación





NINTENDO Aventura de terror ≥29,95 ← ▶1 J En este juego vas a pasar miedo. El guión y la puesta en escena son de película de terror. Pero no el precio.

LA NOVEDAD DEL MES



Konami 59.95 €

Te va a sorprender esta versión exclusiva para GC de la serie de espionaje más aclamada Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atranará al instante

Puntuación



Acción RPG ▶1-4 J De lo meior que vas a

96



encontrar en RPG para tu GameCube El meior sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso va lo sabes. La diversión la nonéis vosotros, ¿vale?

Puntuación

NINTENDO



▶Velocidad



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar v crear nuestras propias naves. La pasada

Puntuación

#### HARRY POTTER Y LA PIEDRA...



**PEA GAMES** Aventura 62,95 € Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

Puntuación

### HARRY POTTER Y LA CAMARA...



**EA GAMES** ▶64.95 €

Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder. Puntuación 92



NUMERON Shooter 3D 59.95 ▶1-4 J Te metes en la piel de este juez

ejecutor, y ves buen nivel de acción, misiones largas y gran multiplayer. Puntuación 88



**►NINTENDO** Carreras 59 95 G ▶1-4 J Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una

novedad: no hay acelerador. Puntuación



DEA GAMES Acción ▶1 J Imaginate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes. escenarios, armas... ¡espectacular! Puntuación



**DEA GAMES** Simulador de vida 64,95 = ▶1 J Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma! Puntuación



NINTENDO Aventura ▶29.95 € ▶1 J ¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata... Puntuación

NINTENDO 59.95 @

Carreras



que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que hava dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16! 97

No es la primera vez

Puntuación

# ARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO **▶**Tablero ≥29,95 € 1-4 J Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

### MARIO PARTY 5



93

NINTENDO **▶**Tablero 59.95 € 1-4 J Tiene más diversión, más modos de juego y un modo historia flipante. ¡Por supuesto juégalo en compañía! Puntuación 93

#### MEDAL OF HONOR RISING SUN

Puntuación



EA GAMES 64,95 € 1-4 J Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola! Puntuación 93

### METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

**►NINTENDO** 29.95

▶1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adentos. las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación

89

91



**▶EA SPORTS ▶**Baloncesto Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.

Puntuación

#### NBA STREET VOL. 2



**▶EA SPORTS** 65.95 1-4 J Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía. Puntuación

# **EED FOR SPEED UNDER**

**EA GAMES** ▶64.95 €

Conducción ▶1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning" Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda

Puntuación

### PITFALL THE LOST EXPEDITION



PACTIVISION Aventura 59,95 -1 J Puzzles, plataformas, exploración, escenarios muy selváticos... Un muy buen juego... con textos en inglés. Puntuación



91

NINTENDO Aventura 29 95 MJ Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales. Puntuación

#### PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO ▶Aventura-puzzle ≥29,95 € ▶1 J La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación

# PRINCE OF PERSIA



Acción piataformas 59,95 Avuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas.

90

combates y puzzles. Lo agradecerás. Puntuación



UBISOFT PH ATAFORMAS Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Su desarrollo os atrapará, seguro.

El miedo espera a la vuelta... de la

esquina con un juego de terror que

de verdad te va a asustar.

Aventura de terror

1 J

90

Puntuación

PCAPCOM

64,95

Puntuación

2 PRINCE OF PERSIA

4 EL HOBBIT

5 MARIO KART DOUBLE DASH!!

**7** 007 TODO O NADA

9 SUPER MARIO SUNSHINE

1 O CRASH NITRO KART

### RE CODE VERONICA



CAPCOM Aventura de terror 44.95 -Nueva entrega de la saga para Cube El juego es buenísimo, pero los gráficos se han quedado algo atrás. Puntuación



CAPCOM Aventura de terror ▶64.95 ▶1
El nuevo Resident te lleva al origen 11 J de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles el primer RE. 94

Puntuación

### IC ADVENTURE 2 BATTLE



**▶SEGA** 34,95 11-4 J Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA. 90

Puntuación

#### ADVENTURE DX



SEGA Arcade \$59.95 ▶1 J Sonic regresa con un juego veloz v divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas. Puntuación 88



**▶**Arcade 59.95 Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.

Puntuación

▶59,95 4

Mucha 1-2 J

97



El juego de lucha que debes tener Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Si, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.

<u>Puntuación</u>



*PUBISOFT* Juego de espías ▶1 J Un aventura impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado. Imprescindible.

Puntuación

#### LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

- 1 SONIC HEROES
- 3 METROID PRIME
- **6** STAR WARS REBEL STRIKE
- 8 NEED FOR SPEED UNDERGROUND



THO Aventura 59.95 ▶1 J Una de aventuras en el antiguo Egipto, con personajes molones, saltos, acción, peleas.. Puntuación 85

SUPER SMASH B. NINTENDO



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un iuego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti v a tres amigos. durante muchos días ¡Precio "pa'flipar"!

▶1-4 J

**Puntuación** 

# STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO 29,95

Aventura El zorro de Nintendo



da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, carnada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación

#### STAR WARS:

**LUCASARTS** 59.95

Shooter 3D 11-2 J



Lo que queríais oir. Ha meiorado la anterior entrega, Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades. convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación

98



LUCASARTS Shooter aéreo ▶1 J Una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Un imprescindible. Puntuación

NINTENDO ▶29.95 €

Aventura-Plataformas



¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de luio! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente sus retos v su iugabilidad por menos de 30 Euros, La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo. 95

Puntuación

**▶**FIDOS >59.95

Shooter 30



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente. impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación

# TONY HAWK'S UNDER



**PACTIVISION** Skate 62,95 1-2 J Conviértete en una estrella del skate y flipa con todas las novedades que te esperan en esta entrega.

Puntuación

#### TRUE CRIME



**ACTIVISION** 67.95 En Los Angeles tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.

Puntuación

#### NEWTIFUL JOE



CAPCOM ▶Beat'em Up 62.95 4 Un juego de acción espectacular, Con una jugabilidad sorprendente y un

91

apartado visual de caerse de boca. Puntuación



ATABI **▶**Carreras 59.95 Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.

Puntuación



**▶**NINTENDO **Platatormas** ▶1-4 J En la linea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario. Puntuación 88

MINITENDO ▶Car 44.95 ▶1-4 J Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas. **Puntuación** 90



MIRISOFT 29,95 Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama geniales. Mucho ojito al nuevo precio.

NINTENDO 99,95 €

▶Acción-Rol

100

92



La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo meior que se ha visto

Puntuación

**NUESTROS** RECOMENDADOS

### LOS MEJORES **SHOOTERS 3D**

- STAR WARS REBEL STRIKE
- 2 007 TODO O NADA
- TIME SPLITTERS 2 3
- MEDAL OF HONOR RISING SUN 4
- STAR WARS ROGUE LEADER

### LOS MEJORES **DE PLATAFORMAS**

- SUPER MARIO SUNSHINE
- SONIC HEROES
- PRINCE OF PERSIA
- RAYMAN
- WARIO WORLD

### **LOS MEJORES DEPORTIVOS**

- MARIO KART DOUBLE DASH!!
- 2 **NEED FOR SPEED UNDERGROUND**
- 3 FIFA 2004
- 4 NBA STREET VOL. 2
- NBA LIVE 2004 5

### LOS MEJORES **DE AVENTURAS**

- ZELDA: THE WIND WAKER
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- METROID PRIME
- SPLINTER CELL
- STARFOX **BEYOND GOOD & EVIL**

#### **LOS MEJORES** DE LUCHA-ACCIÓN

- SOUL CALIBUR II
- FL RETORNO DEL REY 2
- 3 SUPER SMASH BROS MELEE
- 4 TRUE CRIME
- 5 VIEWTIFUL JOE

#### **ADVANCE WARS 2**



NINTENDO 39.95 € ▶1-4 J Una prolongación de la primera

entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación

#### **BANJO KAZOOIE**



**▶**TH0 Acción-Plataformas

En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafios, y una pareja flipante.

**Puntuación** 



VIVENDI ▶Beat'em Up 24,95 € ▶1 J

Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

**Puntuación** 



Aventura 49.95 € **▶1.**1 Una aventura para los más jóvenes, y para todos los que les gustó la

película. Enseguida se sumergirán. **Puntuación** 



VIVENDI UNIVERSAL 29,95 €

La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

**Puntuación** 



VIVEND **▶**Plataformas

Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2"

**Puntuación** 90



N SP ▶Acción 39,95 ▶1-2 J Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y

**Puntuación** 92

#### DAVE MIRRA BMX 3



ACCL AIM 49,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increible banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

**Puntuación** 

#### DONKEY KONG COUNTRY



**▶**Plataformas 39.95 €

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

**Puntuación** 



ATAR ▶Rol-Aventura 29,95

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

**Puntuación** 



49.95 ▶1-2 J Combate con tus héroes favoritos en

un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.

Puntuación



ΔTARI ▶Rol-Aventura 49.95 € ▶1-4 J Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo

que esperas: combate, aventura..

**Puntuación** 

#### **EL RETORNO DEL REY**



**PEA GAMES** ▶Acción/Aventura 49.95 € ▶1-2 J Perfecto cierre para la trilogía.

Rebosa acción y es fiel a la peli, así que si te va la marcha...

**Puntuación** 



▶42.00 € No hay un juego más rápido.

«F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.



▶ Rol

►EA SPORTS ▶Fútbo El mejor juego de fútbol. Derrocha realismo, jugabilidad, y una base de

datos con más de 300 equipos. **Puntuación** 



NINTENDO 44,95 € 1-2 J Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates

por turnos para darle al "coco". **Puntuación** 94



NINTENDO ▶45.00 €

▶1-2 J Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.

**Puntuación** 

▶44,95 €

La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple. encuentras lo que buscas. Una leyenda

▶1-2 J

que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que va es mucho más que un juego.

**Puntuación** 



Carreras Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y

mejor sensación de velocidad. **Puntuación** 



NINTENDO ▶Aventura/Rol 44 95 € Perfecto para iniciarse en el Rol Divertido, facilón y con personales

encantadores. Para tu hermanito. **Puntuación** 



DEA GAMES Aventura >54,95 € Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un

sistema de juego bien estructurado. **Puntuación** 

#### HARRY POTTER QUIDDITCH



91

EA GAMES 1-2 J Quidditch en estado puro. Buenas animaciones, todo muy fiel al libro, pero puede volverse repetitivo.

**Puntuación** 

# LA NOVEDAD DEL MES



SOHARE ENIX

39.95 € Una de las sagas más famosas de los 16 bits llega pisando fuerte a los 32 de GBA. La larga historia del Mana continúa, en castellano y con dos personajes protagonistas a elegir, un chico y una chica, cada uno con su recorrido. Pero es que además, visualmente te deja flipando

Puntuación:



MAJESCO 19,95 € Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en

DRPG Acción

91

93

gráficos y en jugabilidad. **Puntuación** 90

#### KING OF FIGHTERS EX 2



Lucha 49.95 € ▶1-2 J Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, jy unos

gráficos guays! **Puntuación** 



NINTENDO **▶**Plataformas 44.95 € Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

**Puntuación** 

### **DOS TORRES**



**PELECTRONIC ARTS** Acción La segunda entrega viene cargada

**Puntuación** 

NINTENDO



Es va un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en iuego una historia atractiva desarrollo super jugable y un

multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja titere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación

#### LOS SIMS TOMAN LA CALLE



49.95 €

97

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

**Puntuación** 

NINTENDO

Rol



Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un

toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reir, sin duda.

**Puntuación** 

# NINTENDO

**▶**Velocidad 42.00 € ▶1-4 J Es el líder indiscutible en velocidad. Y además ofrece un control genial y

un glorioso modo multijugador. **Puntuación** 95

#### MEDAL OF HOMOR



**Puntuación** 

**EA GAMES** 49.95 € Formidable arcade con vista aérea,

uambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

▶1-2 J

### I BATTLE NET



48.95 € Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

**Puntuación** 

#### **METROID FUSIOR**

NINTENDO

Si buscáis una

Aventura



aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus. cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco

mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

#### **EGAMAN ZERO 2**



Vuelve el héroe con un juego de alto nivel de acción, muchos tiros y un nivel de dificultad algo elevado.

**Puntuación** 



Acción 49.95 € ▶1 J La aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica altísima, y

una jugabilidad más que estudiada. Puntuación

### TEKKEN



Mucha 54.99 € ▶1-2 J Tiene golpes y combos para aburrir, v ofrece una variedad de modos de iuego extraordinaria.

**Puntuación** 

#### hace interminable, ¡Más cartas!

este juego de cartas. Además, se

U-GI-OH! TOURNAMENT 2004

La mejor forma de conocer a fondo

Esta nueva entrega incluve aventura

y exploración en plan RPG. Lo que le

La tecnología de Advance al servicio

del juego de cartas de moda. Si te

qustó el de GB color... ¡babearás!

Juego de cartas

faltaba al juego de cartas.

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

**Puntuación** YIL-GI-OH! CARTAS SAGRADAS

**EKONAMI** 

▶44.95 €

KONAMI

▶44.95 €

KONAMI

44,95 €

Puntuación

**Puntuación** 

#### **POKÉMON PINBALI**

**►NINTENDO** 

Pinball



Una explosión de iugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos.

rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses Puntuación

#### SPYRO: SEASON OF FLAME



Plataformas VIVENDI 52.95 € ▶1 J Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios

coloristas y tres mundos enormes. Puntuación 89

el sabor... ide la nieve!

#### TOMR RAINER

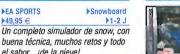


UBISOFT Aventura 29.95 € **▶1** J Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y

**Puntuación** 89



con el necesario toque de acción



Snowboard

Conducción

▶1 J

KEMCO **▶**Carreras 44.95 € Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más

**Puntuación** 90



atractivo para tu portátil.

NINTENDO ▶44.95 €





¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos! Puntuación

EA SPORTS



**Puntuación** 

**▶CAPCOM ▶**Lucha 49.95 € ▶1-2 J La recreativa en tu superportátil. Una conversión de Juio con los 33

luchadores y modo versus con cable.

huena técnica, muchos retos y todo

Puntuación

49.95

#### V-RALLY 3



Carreras



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de

otro planeta (coches renderizados, jivista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación. Puntuación

92

Algo más que un simple juego de

coches. Eres un especialista y te

enfrentarás a muchos desafíos.

#### PRINCE OF PERSIA



UBISOFT 44.95 € ▶1 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

**Puntuación** 90

### Super Mario advance



**Puntuación** 

NINTENDO ▶41.95 € 1-4.1 Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles

Puntuación

y un multijugador increíble.

#### LOS MÁS VENDIDOS DE **GBA EN CENTRO MAIL**

1. FINAL FANTASY TACTICS

2. GOLDEN SUN 2: LA EDAD PERDIDA

3. YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

4. SUPER MARIO ADVANCE 4

5. POKéMON RUBI 6. POKÉMON ZAFIRO

SONIC ADVANCE

8. POKÉMON PINBALL RUBÍ Y ZAFIRO

9. FIFA FOOTBALL 2004

1 O. EL RETORNO DEL REY



49,95 €

Rayman atrapa a cualquier público. es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación



**▶SEGA ▶**Plataformas 49,99 El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

**Puntuación** 

# Super Mario adi

NINTENDO

▶ Plataformas

91



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad v altísima duración lo

sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.



**▶NINTENDO ▶**Plataformas Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una

mecánica sugerente y atractiva.

**Puntuación** 



Lucha ▶1-4 J La "familia" Sonic quiere se ha marcado su particular "Smash

Bros." sólo que en GBA. ¡A probarlo! **Puntuación** 88



**►NINTENDO** ▶ Plataformas 37,95 €

Bros.», el gran multijugador.



NINTENDO **▶**Habilidad 34.95 € ▶1-2 J Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartuchos. Pues ¡diversión a tope!

**Puntuación** 



Pinball 49.95 € ▶1-4 J Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

**Puntuación** 91



96 mundos para explorar sin parar con Mario y/o Luigi. Incluye «Mario

**Puntuación** 94

# SUPER STREET FIGHTER II



▶1-2 J ¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

**Puntuación** 

#### **YOSHI'S ISLAND**



NINTENDO 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

**Puntuación** 

### **NUESTROS** RECOMENDADOS

#### LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

SUPER MARIO ADVANCE 4

2 VOSHI'S ISLAND

SUPER MARIO WORLD

DONKEY KONG COUNTRY

BANJO-KAZOOIE

#### LOS MEJORES **DE AVENTURAS**

POKÁMON RUBÍ Y ZAFIRO

2 GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA

3 LEGEND OF ZELDA

FINAL FANTASY TACTICS 4

SWORD OF MANA 25

METROID FUSION 6

#### LOS MEJORES DE ACCIÓN

SPLINTER CELL

2 CT SPECIAL FORCES 2

EL RETORNO DEL REY

LAS DOS TORRES

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

### LOS MEJORES **DEPORTIVOS**

FIFA FOOTBALL 2004

2 V-RALLY 3

MARIO KART 3

TOP GEAR RALLY 4 55 SSX3

#### LOS MEJORES **DE LUCHA**

KING OF FIGHTERS EX 2

STREET FIGHTER ALPHA 3 2 SUPER STREET FIGHTER II

SONIC BATTLE a

3

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

90

CONCURSO TM

# TITE LO VAMOS A REGALAR

¡¡Qué fuerte!! Participa y llévate a casa tu «Final Fantasy»

# SORTEAMOS

Nintendo GameCube

- + Final Fantasy CC
- + tarieta de memoria
- + cable link GC-GBA



MECURE





Para participar sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra: finalna + (espacio) datos personales

informamen que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichiero del gue es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los fistados de números de teléfonos móviles de las personas consentes y no ganadoras de premios, seran destruidos después de la realización del pertinente sorten"

#### ASES DEL CONCURSO

- Coste maximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA
- Valido para Movistar, Vodafone y Amena.
- 3 Los premios no serán canjeables por dinero.
- 4 No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
- 5. Los nombres de los ganadores serán publicados en proximos números de la revista Nintendo Acción.
- 6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
- 7 Fecha limite para entrar en sorteo: 15 de abril de 2004.









**ADEMAS** 

Final Fantasy Crystal **Chronicles** + cable Link GC-GBA





GAMECUBE.











# **CONSEJOS INICIALES**

# iAntes de correr, aprende, anda!

Para salir victorioso en todos los circuitos, lee a toda pastilla esta reducida autoescuela de consejos y, cuando te sepas bien todo, pónlo en práctica. Ya verás como entonces todos te parecen tortugos.

# GANA TERRENO NADA MAS SALIR

Al comienzo de cada carrera aparecen los números de la cuenta atrás que indican el momento de la salida. Lleva el tempo interiormente, cual director de orquesta, y pulsa el acelerador justo cuando ponga "¡YA!". El coche saldrá disparado con una aceleración brutal, dejando atrás a la mayoría de los adversarios. Si jugáis dos juntos en el mismo kart, deberéis acelerar justo en el mismo momento, (también en el "¡YA!") o no habrá "pete" inicial.



### MINITURBOS EN LOS DERRAPES

Derrapa en una curva pulsando el botón "L" o "R" y da tres toques pausados al stick hacia el mismo lado del botón (es decir, si llevas pulsado "R", da tres toques al stick hacia la derecha). Verás que el color de las chispas cambia de amarillo a rojo, y luego a azul. Ese es el momento de soltar "L" o "R" y así usar el miniturbo. Si vais dos en un mismo kart, el derrape lo hará el conductor con "L" o "R" y el copiloto moverá el stick.



# UTILIZA LOS ÍTEMS CON INTELIGENCIA

Dependiendo de tu posición en la carrera, las cajas te dan un tipo u otro de ítems. Si vas último, salen estrellas, setas, o caparazones. Si vas primero, salen objetos para obstruir que... ¡no debes tirar hasta que vayas llegando a otras cajas, porque se pueden usar para repeler conchas verdes y rojas que te tiren los de atrás (chaval)! Y para robar ítems, usa setas o estrellas y golpea a los automóviles, o que tu copiloto utilice los botones "L" y "R".



# CONSIGUE TODOS LOS PREMIOS

Te recomendamos que empieces a jugar con la cilindrada más baja, es decir, la de 50cc, y consigas todos los coches y personajes ocultos. Cuando lo hayas conseguido, sigue con la de 100cc para ganarlo todo, atrévete a triunfar en la de 150cc y, finalmente, gana la recopa y todo el modo espejo. Cuando hayas conseguido todos los premios te llevarás alguna sorpresa. ¡Descúbrelas!. Aseguramos que merece la pena conseguir todo, todo y todo.

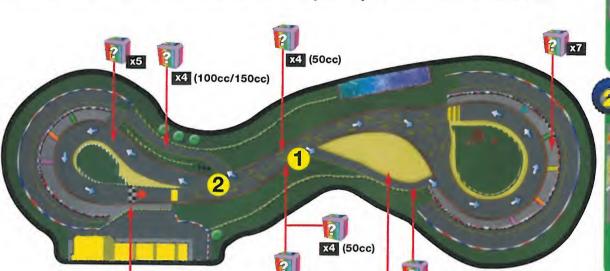


# COPA CHAMPIÑÓN

# **Circuito Luigi**

CAJA DE ITEMS
CHOMP CADENAS

Aquí está el primer obstáculo para nuestra perfecta conduccción: un Chomp Cadenas de armas tomar, en el centro del circuito. Apártate al pasar por su lado y sube a los peraltes de las curvas para aprovechar las lanzaderas.



x4 (100cc/150cc)

x2 (100cc/150cc)

From 0.0 46-387

Este atajo sólo lo encontraremos en e modo de cilindrada 100 y 150. Para entrar en él y no perder tiempo será imprescindible el control del derrape.



Al cruzarte con un coche que venga de frente tirale algún item. Sólo lo podrás hacer si tu posición en la carrera es aventajada... o muy mala.

# Playa Peach

7 CAJA DE ITEMS



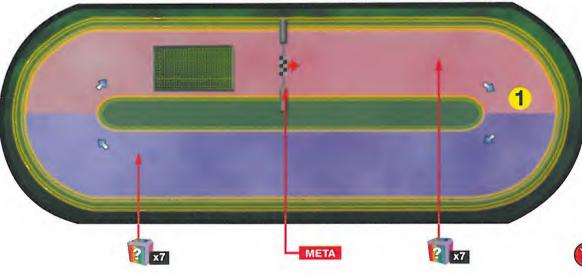


# Parque Bebé



CAJA DE ITEMS

A estas alturas serás todo un maestro en el arte del derrape, ¿verdad? Pues antes de tirarte el pisto, demuestrálo en este circuito, sencillo pero con muchas posibilidades gracias a los items que se pueden recoger.





Derrapa en las curvas si no quieres comerte las barreras de protección. Será más "emocionante" si al lado van otros vehículos y llevan items, claro.

# Desierto Seco-seco

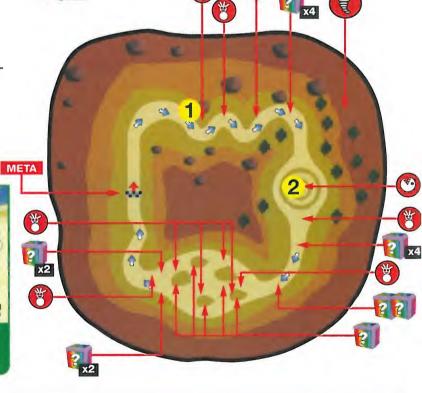
Este caluroso y arenoso escenario esconde entre sus dunas alguna que otra sorpresa. No le quites ojo al huracán, que se mueve aleatoriamente, y tampoco temas pasar bajo los muñecos secos.



Si dispones de alguna seta o de alguna estrella, no dudes en utilizarla para coger velocidad y atravesar por las oscuras arenas. Ganarás tiempo.



arenas movedizas y circula por los bordes laterales. Si te engulle la planta perderás bastante tiempo.



# PREMIOS DE LA COPA CHAMPIÑÓN

#### ENHORABUENA!

Al ganar en la cilindrada de 50cc, conseguirás el Coche Fuego Verde. En 100cc, el Cochecito Sonajero; en 150cc, la Mansión Luigi, un nuevo escenario de batalla; y en el modo espejo, el Kart Toadette. Prueba a correr con estos nuevos coches y sácales el mayor partido.









# **COPA FLOR**

# Puente Champiñón

COCHES SETA DE ITEMS

**CAMIONES** 

BOMBAS

Avanza por el túnel evitando el tráfico de camiones y bombas, pero si ves un coche seta, dale un toque por el lado para que suelte una seta y salgas disparado. ¡Ah, y los bordes elevados del puente esconden lanzaderas!





hacia la derecha y derrapa para ntes de llegar a las siguientes cajas.



Puedes tomar este atajo con la ayuda de algún turbo; si no, la velocidad irá decreciendo. Saita a la carretera con el volante girado hacia la derecha.

# Circuito Mario

PIRAÑA **GOOMBA**  CAJA DE ITEMS

(2) CHOMP CADENAS

De nuevo nos volvemos a topar con Chomp Cadenas y sus estiradas hacia la carretera. Aprovecha las numerosas curvas para seguir practicando los derrapes y aléjate de las plantas piraña, que un bocado resta mucho tiempo.





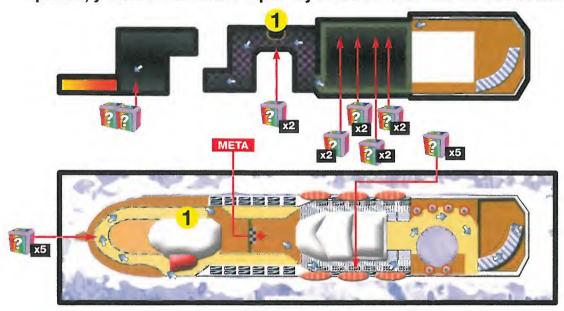


# GUÍAS

# **Crucero Daisy**

CAJA DE ITEMS

Bordea la piscina "a rás" e inicia la trazada de la curva de la escalera desde la derecha. Abajo, ándate con ojo con las mesas del salón, que no se están quietas, y evita los flotadores que hay antes de subir las últimas escaleras.







CAJA DE ITEMS

# **Estadio Waluigi**

@ ARO DE FUEGO

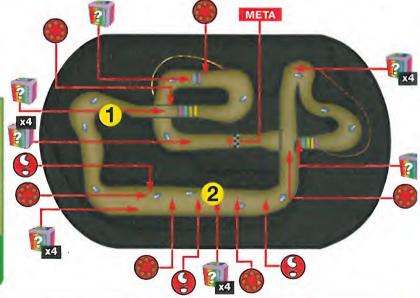
Un circuito formado completamente por barro y arena, salvo las rampas lanzaderas, rodeadas de fuego. En el tramo de las tuberías, ten presente el movimiento de las plantas carnívoras y el fuego.



Utiliza algún método de aceleración en las curvas que esten formadas de barro. No te quedarás clavado y no lo notarás en la velocidad de tu carro.



Aléjate de las tuberias y esquiva el fuego giratorio. Coge las cajas de items y utilizalos contra los otros Karts. Es un buen sitio para hacerlo.



# **PREMIOS DE LA COPA FLOR**

#### ENHORABUENA!

Si has ganado en todas las cilindradas, los premios son: el Calesin Florido, el Biplaza Waluigi y el Turbo Birdo. Son todos ellos coches de peso medio, prueba a correr con ellos para ver las mejoras. Y, ganado el modo espejo, tendrás otro escenario de batalla, la Plataforma.









# **COPA ESTRELLA**

# **Tierra Sorbete**

CAJA DE ITEMS

SHY GUY

BLOQUES DE HIELO

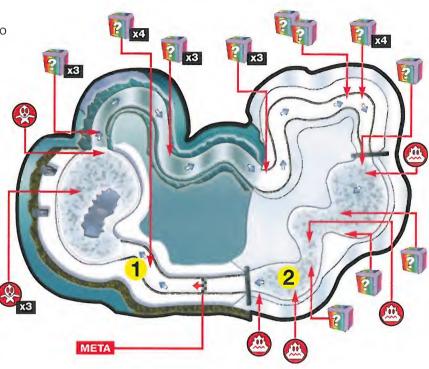
Quítate las orejeras y escucha: evita cruzar por las zonas por donde patinan los Shy Guy, atraviesa las curvas en zigzag del túnel de hielo lo más recto posible y esquiva siempre los bloques de hielo.



Esta primera curva tómala recta y ganarás algo de terreno a los demás No pasa nada si no llevas turbos, ya que no perderás apenas velocidad.



Si consigues alguna estrella, manténia hasta llegar a la zona de los bloques de hielo. Si no, prueba a tirarles un item para desplazarlos unos metros.



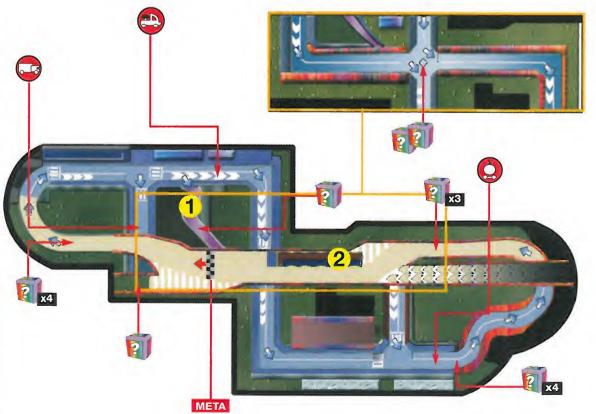
# Ciudad Champiñón

CAMIÓN SETA SOMBA CAMIONES CAMIONES

Circula por los diferentes callejones que te ofrece este escenario y evita las bombas y coches que circulan por él. Una cosa más: no trates de averiguar de dónde salen porque puede haber sorpresa.



Antes de llegar a la linea de meta, usa un item de aceleración y entra en este estrecho pasillo. Evitarás el tráfico de camiones y bombas. ¡Ojo, no caigas!



# GUÍAS

# Circuito Yoshi

CAJA DE ITEMS

Al tomar la primera curva verás que la flora autóctona no es de lo mas común. No apures mucho en estas curvas, pero sí en las que no hay barreras de protección... o podrías darte un chapuzón. En la primera horquilla, usa el derrape.











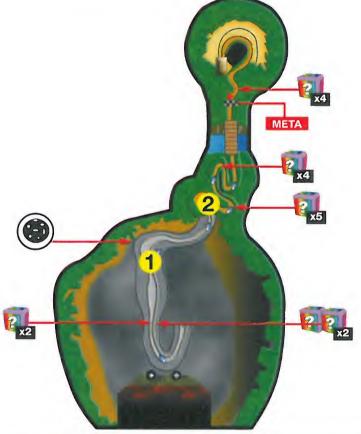
Recorta en las primeras curvas y llega hasta el cañón. Tras la ladera de piedra, ten cuidado con los abismos y, en el puente de madera, evita ser empujado al vacío si llevas un kart de peso ligero.



Gana posiciones tomando rectas las curvas de este tramo. Aprovecha para lanzar los items que has cogido en el salto y úsalos contra los otros Karts.



En esta consecución de curvas será imprescindible derrapar para no caer por los precipios. Si no lo dominas aún, mejor usar el freno que caer.



# **PREMIOS DE LA COPA ESTRELLA**

#### ENHORABUENA!

Has ganado dos coches de peso ligero: el Paramóvil y el Locomokong. Y podrás jugar en una nueva copa, la Copa Especial. Además, en modo espejo habrás desbloqueado dos nuevos personajes ocultos del juego. Son Floro Piraña y el Rey Boo, con su vehículo, las Tuberías Piraña.









# **OPA ESPECIAL**

# Coliseo Wario

CAJA DE ITEMS ARO DE FUEGO

Amigo, aquí ya hay que ser un piloto profesional. Este circuito es casi una montaña rusa de parque de atracciones: tiene curvas interminables en espiral, saltos de 50 metros... Aún así, hay algunos truguillos para ganar.





Esta rampa en forma de caracol e idónea para realizar derrapes y solta: miniturbos. Así que, aplicate el cuento . ¡aprende de una vez a derrapar!



Puedes bordear el precipio, pero es mejor seguir de trente y usar la lanzadera para llegar al otro lado. Se oge un item y se gana tiempo.

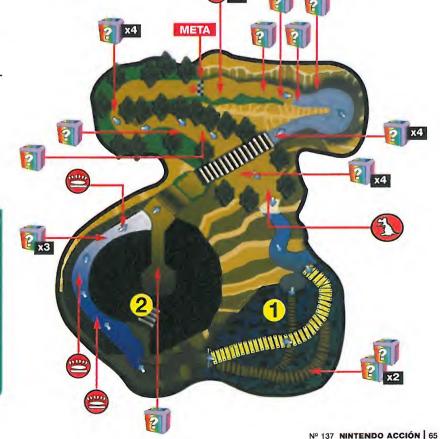
# **Jungla Dino Dino**

TO CAJA DE ITEMS @ GÉISER **DINOSAURIO** 

Rodea por la derecha al dinosaurio o pasa entre sus patas delanteras. Al entrar en la cueva. conduce alejado de los géiseres y atraviesa el último puente por la parte izquierda, sin que el dinosaurio te toque, te tire... y luego llores.



Antes de cruzar el túnel, derrapa para entrar en el puente roto y usa algún turbo. Se gana bastante tiempo y así corres con vehiculos de peso ligero. evitas pasar cerca de los géiseres



META

# Castillo de Bowse

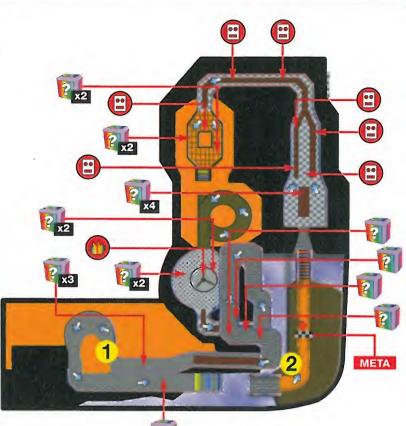
CAJA DE ITEMS THWOMP TUEGO

Atraviesa los estrechos y peligrosos pasillos de este castillo mirando siempre si los Thwomps suben o bajan. Da un buen salto para no caer al río de lava y estate al tanto de las bolas de fuego que escupe la estatua metálica de Bowser.



para no salirte, que no hay barreras





# Senda Arco Iris



Lo mas aconsejable en este circuito es saberse la ubicación de las lanzaderas, imprescindibles para ganar velocidad (y puestos) en algunos tramos. Manten los ojos bien abiertos para no caer por cualquiera de los mil sitios donde podrías hacerlo.



Haz uso de las lanzaderas y reparte items entre tus adversarios. En este tramo no hay barrera de protección y las caidas pueden ser inevitables.



derecha. Es muy probable que otros karts hayan dejado obstáculos en el centro y en el lateral izquierdo.



### PREMIOS DE LA COPA ESPECIAL

#### ENHORABUENA!

Has desbloqueado la Recopa, una competición de 16 carreras, en cada uno de los 16 circuitos del juego. También has ganado dos coches de peso ligero, el Bólido Bala y Kart Toad; las Tuberías Boo, un coche de los pesados, y dos nuevos personajes, Toad y Toadette.













# **OCARINA OF TIME**

# LAS MAZMORRAS Y LOS JEFES

Aquí tienes una lista con las mazmorras de Hyrule, bien ordenaditas para que sepas dónde ir en todo momento, y también las estrategias más eficaces para vencer a todos los enemigos y jefes finales.

# MAZMORRA ÁRBOL

Desde arriba del todo, lánzate con un palo Deku ardiendo y golpea la telaraña justo antes de tocar el suelo para abrir la entrada a la mazmorra

#### REINA GOHMA:

Jefe de mazmorra

Dispara con el tirachinas al ojo cuando esté en el suelo [1]. Atácale con la espada. Cuando les llegue el turno a sus "hijos", espera a que se paren para golpearles. Repite todo varias veces.

# MAZMORRA DODONGO

Tras hablar con el rey Goron, sal del pueblo y, justo a la derecha, coloca una bomba para abrir la mazmorra. Una vez dentro, ve por el camino de la izquierda, y luego por el de la derecha. Desde el piso superior, salta sobre la "cabeza" y coloca bombas en sus ojos. Entra por la boca.

### REY DODONGO:

Jefe de mazmorra

Espera a que abra la boca [2]. Lánzale una bomba. Si se la traga, reventará en su estómago y quedará atontado. Sacúdele ahora con la espada. Cuando ruede, sitúate al borde, junto a la lava.

### MAZMORRA LORD JABU-JABU

Embotella un pez y libéralo frente a Jabu-Jabu. Entra y sique a la princesa Ruto. Abajo, cógela y sal con ella por la puerta que queda detrás. Asciende un piso, en el pasillo que se "trifurca", ve a la izquierda para coger el mapa y la brújula, y a la derecha, el boomerang.

#### BIGOCTO:

Jefe de mitad de fase

Cada vez que le sacudas con el boomerang, se paralizará y mostrará una zona verde en su... trasero. Dale ahí con la espada [3]. Repite y... listo.

#### ANÉMONA BARINADE: Jefe de mazmorra

Corta los tres tentáculos que la unen al techo con el boomerang [4]. Mientras giren las medusas, ponte fuera de su alcance. Cuando paren, lánzales el boomerang. Ya sin medusas, golpea la anémona con el boomerang y, cuando pare de moverse, dale con la espada.

### LINK SE HACE MAYOR:

Mueve la primera lápida de la izquierda en el cementerio de Kakariko para consequir el Gancho.

#### TEMPLO DEL BOSOUE

Empieza por la puerta de la izquierda. Para acabar con los fantasmas, lanza una flecha al cuadro donde se escondan y, luego, a espadazo limpio. Con el cuarto, unos flechazos y listo.

#### STALFOS:

Jefe de mitad de fase Localiza a uno de los dos esqueletos, cúbrete con el escudo y espera a que te golpee. Ahora dale con la espada.

### 🔼 FANTASMA GANON:

Jefe de mazmorra

Dispara una flecha al cuadro donde aparece Ganon creando un "agujero negro". Tras desmontar de su caballo, devuélvele el ataque energético con tu espada. Cuando caiga al suelo, golpéale con la espada todo lo que puedas hasta que se levante.

### TEMPLO DE FUEGO

En ciudad Goron, consigue que el habitante que rueda por el suelo se detenga, poniendo una bomba en su trayectoria. Con la túnica goron, sube toda la montaña y entra al templo de Fuego. Cuando consigas el "martillo megatón", úsalo sobre los interruptores oxidados, los bloques cuadrados que tienen una "cara sonriente" dibujada, y los "tótems", para abrir nuevos caminos.













# Jefe de mitad de fase

Localízalo con el Z y lánzale el gancho. Golpéale a continuación con la espada. Antes de desaparecer, explotará. [5]

# DRAGÓN VOLVAGIA:

Jefe de mazmorra
Golpéale con el martillo cuando asome
por el suelo [6]. Aléjate un poco y dale
con la espada. Huye rodando cuando
caigan rocas. Repite varias veces y
listo. Si tardas demasiado en
acercarte a él, te escupirá fuego.

#### CAVERNA DE HIELO:

El suelo resbala mucho, así que camina despacio. Cuando oigas que algo se resquebraja, rueda rápido porque una estalactita te va a caer justo encima.

### **EL TEMPLO DE AGUA**

Sumérgete en el lago Hylia con la túnica Zora y las botas de hierro. En la zona central hay una puerta bloqueada. Lanza el gancho a la "bolita azul" que hay encima de la entrada y entra. Avanza y, con las botas de hierro, déjate caer hasta llegar al fondo. Allí, busca a tu derecha, en la pared, una entrada con dos antorchas a los lados. Tras la charla con Ruto, quítate las botas y sube hasta el piso de arriba. Frente a la insignia de la Trifuerza, toca la Nana de Zelda para cambiar el nivel del agua. Entra a la sala contigua y consigue el mapa. Vuelve a la sala anterior. Déjate caer hacia el piso

inferior, donde viste a Ruto, y enciende las antorchas de al lado usando las flechas a través de la antorcha central. Entra a la habitación que acaba de abrirse y conseguirás una llave. Sal a la zona central y, siguiendo la pared en sentido contrario a las agujas del reloj, ve hasta la entrada que tiene un bloque de piedra. Empújalo hasta el fondo y tírate tras él. Atraviesa el pasadizo submarino. Ya en la sala, pulsa el interruptor de la derecha [7] y salta hacia el montículo de agua para alcanzar el otro lado. Al cruzar la puerta llegarás a otra sala con agua en la zona central. Sumérgete, activa el interruptor y métete por la entrada submarina. Sube, recoge la llave y activa el interruptor. Vuelve hasta la sala central utilizando el gancho. Entra en la torre central por la entrada que ves en [8]. Dentro, usa los enganches para ascender un piso y toca la Nana de Zelda. Baja por el agujero que acaba de dejar el bloque. Activa el interruptor y sube a la superficie por la salida de la derecha. Asciende y consigue otra llave más. Vuelve a la sala de Ruto, asciende y verás una pared con una abertura. Pon una bomba y recoge la llave. Sal a la zona central y busca una puerta con llave en el primer piso. Dentro, ponte sobre el chorro de agua y activa el interruptor desde ahí. Atraviesa la puerta y toca la Nana de Zelda. Lánzate al agua y sigue la pared por tu izquierda hasta encontrar una puerta con llave. Entra y déjate caer hasta la última plataforma; salta a la de enfrente, que no tiene

enganche, y sube con el gancho de plataforma en plataforma. Traspasa la puerta, activa el interruptor central y lanza el gancho al primer enganche. Luego activa el interruptor y lánzalo al enganche de la pared, salta la "cabeza" y vuelve a activarlo. Lánzalo al último enganche, actívalo de nuevo y súbete a la cabeza de tu lado. Activa el interruptor y pasa por la puerta.

# LINK OSCURO:

Jefe de mitad de fase Espera a que te golpee y dale con la espada (derecha + B). Prueba también con el ataque giro cuando esté muy cerca [9]. Cuando tengas el gancho más largo, toca la Canción del Tiempo en el bloque que señala Navi. Déjate caer y sigue el curso del río, con cuidado de no caer en los remolinos. Dispara al oio desde la plataforma. Sigue por el pasadizo y vuelve a la zona central. Ahora, sitúate en la entrada principal y ve a la que está justo a la derecha de ésta. Cuando llegues al bloque, muévelo hacia ti. Métete por el pasadizo que hay a la derecha de la entrada principal, en el segundo piso. y usa el gancho para llegar hasta un cofre rodeado de agua. Activando el interruptor desde el cofre, conseguirás la brújula. Cambia el nivel del agua dos veces seguidas. Busca una verja de la foto [10] y entra por la verja usando el gancho. Empuja el bloque, entra a la sala y coge la llave. Sal a la zona central y

sumérgete para entrar al pasadizo

que está justo en la cara opuesta de la entrada principal al templo, pero en el piso más bajo. Usa el gancho para llegar hasta la puerta del fondo. Nada hasta la puerta y elimina a los Stinger. Pon una bomba en la pared agrietada, y otra en la pared que está al otro lado de la piscina, (tiene los ladrillos un poco más claros). Mueve el bloque para que caiga sobre el interruptor que hay bajo el agua y sal por arriba. Activa el interruptor de la siguiente sala y salta de chorro en chorro para llegar al otro lado. En la siguiente sala, gira a la derecha y entra por el pasadizo, bajo la Skulltula dorada. Encontrarás la llave del Jefe y dos hadas en los iarrones. Vuelve atajando por el pasadizo de las rocas. Sube el agua al nivel máximo y lanza el gancho hacia la estatua [11].

# Jefe de mazmorra

Aléjate cuando gire para crear los tentáculos y lánzale el gancho para extraer el núcleo brillante. Golpéale con la espada desde una esquina.

# POZO KAKARIKO (LINK PEQUEÑO)

Para conseguir la lente de la verdad, toca la melodía de las Tormentas al músico del molino en pueblo Kakariko. Entra en el pozo. Ve por el camino "mojado", y ten cuidado de no caer en los agujeros invisibles.

# GUÍAS













### MANO MUERTA:

Jefe de mazmorra

Espera a que baje la cabeza, cuando estés cerca, y aprovecha para darle con la espada. Si te atrapa, haz el ataque giratorio

### EL TEMPLO DE LA SOMBRA

Vence a los dos músicos fantasmas de las lápidas del fondo, en el cementerio. Toca la nueva canción, usa el "Fuego de Dyn" para encender las antorchas, y utiliza la lente de la verdad.

#### BONGO BONGO:

Jefe de mazmorra

Dispara con el arco a las manos, para inmovilizarlas. Usa la lente de la verdad para así poder ver su ojo y darle un flechazo. Cuando caiga al suelo, golpéale con la espada.

### **FORTALEZA GERUDO**

A lomos de Epona, salta el puente destruido y habla con el jefe de los albañiles. Sigue el camino del fondo. Una vez en la fortaleza, intenta que no te vean las vigilantes, o serás encarcelado. En este caso, lanza el gancho a la ventana de madera de la celda y escaparás sin problema. Para evitar que te atrapen, utiliza las flechas y las dejarás dormiditas.

# **TEMPLO ESPÍRITU**

Usa el martillo para hundir los bloques, y las flechas o los palos Deku para encender las antorchas.

# Jefe de mitad de fase

Cuidado con su hacha. Guíale para destruir las columnas y conseguirás corazones. También funcionará con su propio trono. Cuando baje la guardia, atácale con la espada. Salta hacia atrás para evitar que te alcance. Cuando pierda la armadura será más rápido, pero la táctica para vencerle es la misma. Tendrás que enfrentarte a él tres veces.

#### CONTRA ANUBIS:

Técnica de combate

Usa las flechas de fuego para acabar rápidamente con ellos.

#### KOUME Y KOTAKE:

Jefe de mazmorra

Una gemela usa magia de hielo y la otra, de fuego... Es decir, que pinta perfecto para estrenar tu nuevo escudo. Cuando una de ellas te ataque, mándale la energía a la otra gemela cambiando de objetivo con el botón Z y sin soltar el escudo. Cuando se unan, haz lo mismo. "Carga" el escudo con tres ataques del mismo tipo, y entonces dispáraselo con el B. Sacúdele con la espada todo lo que puedas. Repite y listo.

# **CASTILLO DE GANONDORF**

Para que el enfrentamiento final sea un poco más fácil, usa la lente de la verdad justo debajo de la entrada a la torre. Hallarás una fuente llena de hadas. Cuando llegues a la gran sala con el pilar central, no destruyas el contenido de los jarrones, salvo si estás mal de vida. Luego te serán útiles. Podrás saltar al piso inferior y usarlos cuando estés débil.

# GANONDORF: Jefe de mazmorra

Asegúrate de hacerte con al menos un par de hadas embotelladas antes del enfrentamiento. No te quedes en el pilar central [12]. Si caes, sube y salta a las esquinas, ya que son los lugares más seguros y no se derrumbarán. Cuanto más tiempo permanezcas en el centro, más terremotos provocará y menos suelo quedará para moverte. Espera a que te lance un conjuro y devuélveselo con la espada, como hiciste con su fantasma en el templo del bosque. Quedará "atontado", momento que aprovecharemos para tirarle una flecha de luz. Caerá al pilar central, y tú le sacudirás con la espada todo lo posible hasta que se levante. Huye hacia un lateral y repite. Si te quedas demasiado lejos de él, localízale con Navi cuando caiga y lánzale el gancho para acercarte. Si utilizas el

escudo, sus ataques no te causarán daño, excepto cuando invoque varias bolas de energía a la vez. Ese será el momento de hacer el ataque con giro (usa el ataque más poderoso, manteniendo el botón de ataque presionado). Cuando le golpeen las bolas de energía, repite la misma rutina con las flechas de luz y la espada.

# LA TORRE COMIENZA

Sigue a la princesa sin distraerte, salvo para acabar con los dos Stalfos. Como norma general en el descenso, no esperes a Zelda. Preocúpate de avanzar lo más rápido posible, y sólo aguarda a la princesa cuando no sepas hacia dónde ir. Zelda abrirá las puertas.

#### **GANON:**

Jefe de mazmorra (final)

Ganon se ha puesto serio. Localízale y lánzale una flecha de luz a la cara. Luego golpéale en la cola con el martillo, las flechas, o la espada Goron (el martillo es más efectivo). Cuando vayas mal de vida u objetos, dirígele hacia las columnas y haz que las destruya situándolas entre ambos. Cuando te vaya a golpear, haz un salto hacia atrás. Repite hasta que desaparezca la barrera de fuego exterior. Entonces recoge tu espada. Repite la misma táctica unas cuantas veces, manteniéndote alejado de sus espadas y, tras el golpe de gracia, habrás terminado el juego. ¡¡Bien!!













# MAJORA'S MASK

# LA AVENTURA, PASO A PASO

Nos han robado a Epona y la ocarina, nos han transformado en un Deku y encima la luna va caer sobre la tierra de Términa dentro de tres días. Menos mal que a Link no le faltan recursos, como esta guía.

### **CIUDAD RELOJ**

Primero busca el hada que se ha perdido y llévala a la fuente de la Gran Hada. Después encuentra a los cinco amigos de Jim y te dejarán entrar al pasadizo que lleva al observatorio. Mira por el telescopio y recoge la perla de la luna, que podrás cambiar por la propiedad de la flor Deku que hay al lado del reloj. Espera a la noche del tercer día para entrar en la torre, donde tendrás que arrebatarle la ocarina a Skull Kid y volver atrás en el tiempo.

# EL CAMINO HACIA EL PANTANO

Después de visitar al vendedor de máscaras para recuperar nuestro aspecto, tendremos que dirigirnos hacia el camino del pantano. Al llegar

al centro turístico, gira a la izquierda y ve hasta la tienda de pociones. Justo detrás están los Bosques Misteriosos, pero solo podrás atravesarlos siguiendo al pequeño mono. Cuando encuentres a Koume, te pedirá algo para recuperarse, así que vuelve a la tienda de pociones y su hermana te regalará una poción roja. Llévasela a Koume, v vuelve al centro turístico para disfrutar de un "crucero" por el pantano, y llegar así al Palacio Deku. Tu misión es llegar hasta el mono prisionero, y para ello primero tienes que adentrarte en los jardines de la derecha (sin que te pillen los guardias) hasta dar con una gruta donde conseguirás las judías mágicas (no olvides coger agua de manantial). Planta una en el exterior del jardín. riégala, y una vez arriba, usa las flores Deku para llegar a la prisión, donde el

mono te enseñará la Sonata del Despertar. Cuando te echen del Palacio, toma el camino de la derecha, pero esta vez salta a una plataforma con un cartel [1] que te indicará el atajo al Bosque Catarata (vía flores Deku). Cuando encuentres la marca de los Deku grabada en el suelo, toca la canción que te enseñó el mono.

# TEMPLO DEL BOSQUE

Cuando llegues a la tercera sala, usa la flor Deku para llegar al cofre con la llave pequeña y alcanzar la habitación donde está el mapa. Derrota a las tortugas saltando en las flores [2]. Con la llave llegarás a una sala donde tendrás que encender la antorcha con un palo Deku para abrir una puerta y conseguir la brújula. De nuevo en la sala de la antorcha, sube las escaleras

y quema la telaraña. Arriba, enciende las antorchas, y luego salta entre las flores Deku para alcanzar el otro lado. Aparecerás en la parte de arriba de la habitación principal. Entra por la puerta que hay junto al interruptor y vence a Dinofol para conseguir el arco. En la sala anterior a Dinofol, lanza una flecha al oio amarillo para alcanzar el otro extremo. Derrota a Gekko usando la flor para tirarle de la tortuga y la llave del jefe será tuya. Regresa donde estaba el interruptor, ponte sobre él y lanza una flecha a través de la antorcha [3]. Cuando ascienda la gran flor de madera, enciende también la antorcha que hay en una esquina para abrir la última puerta. Ya solo usa las flores y activa el interruptor para quitar el fuego. Frente a Odolwa, bastará golpearle las piernas con la espada y lanzarle unas cuantas flechas [4].

# GUÍAS













# RUMBO A LAS MONTAÑAS

Dispara dos flechas a la estalactita para romper los bloques de hielo que impiden el paso y comienza la ascensión hasta el pueblo de la montaña. Después toma el camino al Pueblo Goron, y, una vez allí, busca al búho. Te mostrará el camino hasta la lupa de la verdad [5]. Con ella encontrarás al fantasma Goron que vaga por el pueblo. Habla con él y síguele hasta el Pueblo de la Montaña.

Cuando veas que empieza a subir, usa la lupa para ver unas escaleras secretas al otro lado del pequeño lago. Cuando llegues a la tumba de Darmani, toca la canción de curación y la máscara Goron será tuya. Regresa al pueblo Goron y abre la entrada al santuario aporreando el suelo. El bebé Goron te pedirá que busques a su padre, que se encuentra congelado en la zona de los puentes de madera [6]. Para descongelarlo usa agua de manantial (que encontrarás si empujas la tumba de Darmani) y te enseñará el inicio de la nana Goron. Vuelve a ver al bebé para aprender el resto y ve hacia Pico Nevado, donde tendrás que dormir al Goron gigante para pasar.

# **EPONA**



#### MEJOR A CABALLO

Durante el primer día, acude al pueblo Goron y descongela un túnel que lleva hasta un Goron gigante. Supera la prueba que te propone para ganar la licencia de barriles explosivos. Usa uno para volar la roca que bloquea el camino lácteo y habla con Romani. Tras superar su juego, aprenderás la canción de Epona.

# TEMPLO DE

Tendrás que rodar para atravesar el puente roto. Justo enfrente de la caja que te frena, está la entrada que lleva al mapa. Retrocede a la habitación del puente roto y entra por la puerta que lleva a la sala principal de la mazmorra. Sigue por la puerta del marco dorado y coge la llave pequeña. Úsala en la primera habitación de la mazmorra para conseguir la brújula. Cerca del cofre verás una pared agrietada donde poner una bomba [7]. En la siguiente sala debes disparar a los bloques de hielo que hay en el techo para romper los del suelo. Llega hasta la gran bola de nieve y consigue la llave para avanzar. Ahora, como Darmani, aplasta tres plataformas [8] en este orden: la

que hay antes de bajar a la nieve, la que hay cerca de la puerta y la que cruzaste para atravesar de lado a lado. Usa la que hay en la nieve para subir. Lo siguiente requiere precisión: rueda para saltar al otro extremo, y una vez allí, vuelve a rodar, pero esta vez por la nieve que bordea la cornisa hasta el lado derecho. Rueda otra vez al lado opuesto y vence a Wizrobe. Vuelve a la sala principal y pasa por la puerta de marco verde. Si enciendes las tres antorchas tendrás acceso al interruptor que eleva la gran plataforma de la sala principal. Actívalo y vuelve donde el primer puente roto para derretir las estatuas de hielo y conseguir otra llave. Vuelve donde conseguiste el mapa y dispara una flecha al ojo amarillo que está congelado. Cuando hayas subido a la parte de arriba de la sala principal, vuelve a rodar como antes y derrite el hielo para pasar. Tras derrotar a unos monstruos de nieve y a dos dinalfos tendrás que luchar de nuevo contra Wizrobe para hacerte con la llave del jefe. Destruye con Darmani todas las partes azules de la gran plataforma [9] para que baje y quede al descubierto un nuevo camino. Para vencer a Goth, tendrás que rodar más rápido que él y atacarle con la espada cuando caiga.

### **EL VIAJE AL MAR**

Pon rumbo al océano y busca al Zora que flota en el mar. Empújalo hasta la orilla para que te de la máscara Zora. Bucea hasta el noreste hasta encontrar

### CAPUCHA CONEJO



#### **EL TIEMPO APREMIA**

Primero tendrás que esperar a la primera noche y escuchar la confesión del hombre que hay sentado en el lavadero. Con la careta de Bremen en tu poder, ve al rancho Romani (espera al tercer día si no has desbloqueado el camino) y entra en el corral. Toca la marcha de Bremen para que te sigan todos los pollos. Cuando te sigan los diez, se convertirán en gallos y su dueño te regalará la capucha conejo, con la que correrás mucho más rápido.

la entrada a la fortaleza pirata. Con la careta de piedra, súbete a una barca para llegar a un interruptor que debes activar con Darmani. En el pasadizo acuático, empuja el primer bloque que veas y tira del segundo. Luego, en una sala con barriles, sube las escaleras y dispara una flecha al interruptor. Sigue hasta llegar a otro interruptor en el suelo. Cuando lo pises, ponte sobre la alcantarilla y dispara [10] al de la













pared. Después sube las escaleras y dispara un flecha al interruptor de enfrente para abrir la puerta de abajo. En el interior de la fortaleza, sube la torre de vigilancia y cruza el puente. Tendrás que disparar una flecha a la colmena a través de los barrotes para despejar el camino. Baja a la sala y coge el gancho, y métete en el acuario a por el huevo. Los otros tres están, si te orientas con el mapa, en la zona norte, al noreste y al sur. Para cogerlos tendrás que usar el gancho en los pequeños pilares y derrotar a las piratas guardianas. Cuando los tengas llévalos al laboratorio y dirígete después a la Roca Pináculo. La encontrarás si sigues los carteles en el fondo del mar [11], salvo el segundo. Vence a las serpientes con las cuchillas de Mikau para hacerte con tres huevos más. Cuando eclosionen todos en el laboratorio, aprenderás la Nueva Bosanova. Ve al Cabo Zora y bucea hasta dar con el salón Zora. Busca a Lulú y toca la Nueva Bosanova.

### TEMPLO DE GRAN BAHIA

En la sala del molino, empuja dos llaves (una está bajo el agua). En la siguiente, bucea por el túnel que lleva las tuberías verde y roja [12]. Usa el gancho para llegar al mapa y sigue bajo el agua el rastro de la tubería roja hasta llegar a la brújula. Aquí mismo hay una llave pequeña en el fondo. Vuelve a la estancia principal y sigue el túnel de la tubería roja. Al llegar a la

otra sala, sube por ella. Acaba con el gran ojo quitándole las burbujas y disparándole flechas. Ahora tienes que volver a la sala de la brújula y crear bloques de hielo sobre el aqua para alcanzar la sala de Gekko. Hazle caer con las flechas de hielo y golpéale con la espada. Coge la llave y vuelve a la sala principal. La escalera bloqueada por el agua se puede usar ahora con las flechas de hielo. Activa la llave verde y vuelve donde encontraste el mapa. Crea bloques de hielo para llegar a una habitación donde, para llegar a la llave, tienes que congelar al enemigo. De nuevo en la sala principal sigue el túnel de la tubería roja y congela a un octorok para alcanzar otra llave. Ahora tendrás que volver donde activaste las dos primeras llaves de la mazmorra y usar el gancho en una diana del techo [13] para llegar a una nueva llave. Después desactiva la llave amarilla en la misma sala. Vuelve a la principal y sigue el conducto de las tuberías roja y verde. Dispara una flecha de hielo por el agujero por el que cae el agua y la noria se detendrá. Usa las plataformas y los ejes [14] para alcanzar una sala donde tendrás que subirte en los columpios y lanzar flechas de fuego al hielo que hay en el techo. Así alcanzarás otra llave verde. Vuelve a la estancia central y sigue la tubería verde. Sube por ella para dar con la última llave. Para vencer a Gyorg, dispárale flechas de fuego y, cuando esté aturdido, golpéale con el ataque eléctrico de Mikau [15].

### **VALLE IKANA**

Cuando llegues al cementerio toca la canción de curación delante del esqueleto gigante. Dispárale flechas v véncele con la espada. El casco del capitán será tuyo. Espera a la noche del primer día y entra en la primera tumba a la derecha según entras al cementerio, pero habla antes con los esqueletos. Dentro aprenderás la canción de la tormenta. En la entrada al valle, y con la capucha de Garo (que consigues si derrotas a los hermanos Gorman en su circuito), habla con el Garo que hay en lo alto para poder pasar [16]. Al llegar al cañón Ikana, congela a los octoroks para cruzar el río y usa el gancho en los troncos secos para subir. Detrás de la casa que parece una caja de música hay una cueva. Entra y toca la canción de la tormenta. Luego vuelve a la casa, pon una bomba en la puerta y espera que la niña se aleje para entrar. Baja al sótano y toca la canción de curación ante el padre de la chica. Te harás con la careta de Gibdo, con la que pasarás desapercibido ante las momias del pozo.

### **EL POZO**

Antes de entrar en el pozo que hay al oeste del cañón, es indispensable que lleves 5 judías mágicas, 10 nueces, 10 bombas, un pez, y una botella de leche. Usa estas cosas para negociar con las momias del pozo y que te

# PASA INADVERTIDO Antes de ir a la costa deberias comprar una poción roja y dirigirte

comprar una poción roja y dirigirte con Epona al valle lkana (al este). Busca un círculo de piedras y verás, con la lupa de la verdad, un soldado fantasma. Cámbiale la poción por la careta de piedra. Con ella, podrás pasar desapercibido ante la mayoría de los enemigos, cosa útil, sobre todo, en la fortaleza de las piratas.

permitan avanzar. Una te pedirá un Poe, pero no te preocupes, pues encontrarás uno en el mismo pozo. En la última sala enciende las antorchas para que aparezca el Escudo Espejo.

### ANTIGUO CASTILLO DE IKANA

Tienes que entrar por la noche y llevar un barril de pólvora. Primero activa el interruptor para reflejar la luz contra el bloque de sol. Entra en la sala











principal, dispara al ojo de la columna izquierda. En la siguiente, golpea el interruptor, corre hacia el lado contrario donde hay otro ojo, y golpéalo para poder usar la flor Deku y alcanzar el que abre la puerta [17]. Al pasar, usa la lente de la verdad para ver una plataforma invisible que lleva al interruptor de esta sala. Cuando llegues arriba, súbete a la repisa y localiza una flor Deku que lleva a otro interruptor. Vuelve a la sala donde disparaste al primer ojo y haz lo mismo ahora con el de la derecha. Acaba con la mano con la ayuda del reflejo del escudo y después derrota una vez más a Wizrobe. Arriba encontrarás un suelo agrietado donde puedes poner el barril de pólvora. Para derrotar al rev Yigorse, tendrás que quemar las cortinas y reflejar la luz sobre él y sus esbirros [18].

**TORRE DE PIEDRA** 

Sobre el primer interruptor hay que colocar un clon de Link, luego usar el gancho sobre el pilar de arriba y poner un clon de Darmani en el segundo. Súbete al pilar y mira hacia arriba para encontrar otro interruptor más. Pon ahora un clon de Mikau. Al cruzar al otro extremo, verás tres interruptores sobre los que tendrás que colocar tres clones distintos, salvo el de Link Deku. Después engánchate al pilar de arriba, pon un clon de Link y busca otro pilar para volver a subir. Ahora toca poner uno de Darmani y seguir

usando el gancho [19]. Haz un clon de Mikau, salta a través de los bloques y, de nuevo, coloca los tres clones sobre los interruptores. Ahora, sigue la ascensión a través de tres pilares hasta dar con los tres últimos interruptores, que debes activar de esta forma: Link a la derecha, Darmani a la izquierda y Mikau en el centro.

TEMPLO DE LA TORRE DE PIEDRA

Entra por la izquierda y vuela una pared agrietada. Pon una de las cajas pequeñas sobre un interruptor y clones sobre los demás. En el patio, pon una carga para romper las baldosas oscuras y después refleja la luz sobre el bloque de sol para conseguir el mapa con Darmani. Golpea las estatuas para acabar con ellas y que aparezca una llave pequeña. Sube arriba y abre la puerta. Como Mikau, ve al túnel que hay bajo el agua pero, antes de entrar, deja que la mano te lance hacia arriba para hacerte con otra llave pequeña. En la siguiente habitación refleja la luz sobre el espejo unos segundos [20], y cuando proyecte la luz corre a reflejarla sobre el bloque de sol. Coge la brújula. Pasa por la puerta que había detrás del halo de luz y rompe la columna con Darmani. Comienza a reflejar la luz en los espejos de la izquierda [21] hasta que llegue al bloque de sol. Usa la flor Deku para llegar a una sala donde tendrás que vencer al jefe Garo. En la siguiente

habitación, súbete a la estrecha plataforma que verás en la parte superior y que conduce a Eyegole. Derrótalo disparándole flechas cuando su ojo se vuelva amarillo. Ahora tienes que salir del templo y repetir aquella operación de los tres clones sobre los interruptores. Aparecerá, detrás de los bloques, una gema roja. Dispárale una flecha de luz para dar la vuelta al templo. Entra de nuevo y ve por la puerta de la derecha. Rompe el bloque que obstruye le camino con una flecha de luz. Usa la flor Deku para llegar, con ayuda de los ventiladores, a la parte de arriba de la sala. Sigue la plataforma hasta el interruptor que te dará una llave pequeña. Ahora tendrás que llegar a la parte más alta [22]. Dale la vuelta a la siguiente sala para atravesarla con Darmani. Después, tendrás que ir dándole la vuelta a la otra habitación hasta conseguir empujar el bloque en el hueco que hay en el suelo. Derrota otra vez a Wizrobe (mira que es pesadito, el hombre) y usa el gancho para llegar al cofre. Después utiliza las dos flores Deku para alcanzar el pasadizo de la derecha. Busca el interruptor y pon un clon para llegar al cofre. Ve por la puerta que había junto a la segunda flor Deku. De nuevo usa las flores para alcanzar el otro extremo. Contra el vampiro, el mejor método es eliminar primero a los murciélagos con flechas de luz o bombas, y después atacarle con la espada. Regresa donde las dos últimas

**JEFE FINAL** 





**MAGO MAJORA** 

Cuando se abra la torre del reloj, en la medianoche del tercer dia, sube y toca la oda al orden. Llegarás a la mismísima luna, donde tendrás que hablar con el niño que tiene la Máscara de Majora. Ahora te enfrentarás a la encarnación de Majora. Tendrás que lanzarle flechas a su parte trasera y golpearla cuando caiga al suelo. Después se pondrá a lanzar un haz de luz que debes devolverle con el escudo espejo. Cuando tome su segundo cuerpo tendrás que ser más rápido que él y darle con la espada en las piernas. Y, por último, cuando adquiera su tercera forma tendrás que acercarte a él defendiéndote de sus latigazos con el escudo y golpearle en cuanto le tengas a tiro. Y disfruta del final.

flores y entra por la puerta que hay en una esquina [23]. Activa el interruptor y lanza el gancho contra el cofre que aparece en el techo. Vence de nuevo a Eyegole y coge la Máscara del Gigante. Póntela para derrotar a Twinwold, golpeando a los gusanos en la cola y... ¡hala, a correr, que ya está!

### Recuerda!, todo lo que buscas esta en el

o llamando al 806.588.672, tu eliges!

MIFONDO

1011

13/1/2

### TONOS

1. The Legend Of Zelda VIDEOJUEGO 967095

2. Need For Speed (UNDERGROUND) VIDEOJUEGOS 967466

3. 2 Fast 2 Furious **BSO CINE** 967120

4. Bulería OTI/POP NACIONAL 967498

5. Bola De Dragón TV

966503 6. El Último Mohicano

CINE (principio) 7. Zanarkand

> DANCE/TECHNO 966512

Super Mario Bros. **VIDEOJUEGO** 965530

9. Pokemon VIDEOJUEGO

966805

965956

10. Flying Free DANCE/TECHNO

966214

DUSCROOR DE GONOS

Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO191 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO196 INTERPRETE. Ejemplos: TONO196 2 FAST 2 FURIOUS TONO196 VIDEOJUEGOS

### Tonos

The Legend of Zeida VIDEOJUEGO

Need For Speed

VIDEOJUEGO Sugar Mario Bros.

CINE A IDEO JUEGO BUILTIE

OTI POP NACIONAL Bola de Oragon TELEVISIÓN

Pidelo por SMS Envía POLI196 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI196-7466

BUSGADAR DE POLIFONIDAS

Para pedir cualquier canción por SMS envía POL1196 NOMBRE-CANCION al 7667 o POL1196 INTERPRETE. Ejempios: POL1196 NEED FOR SPEED POL1196 ZANARKANO

7353 La Costa Del Silen 7591 Oye El Boom 7467 Y En Tu Ventana 6838 La Madre De José

TELEVISIÓN

6075 Torito Guano

6827 La II República 7485 Eusko Gudariak 5007 Himno De España 5063 Real Madrid

CE/TECHNO

6512 Zanarkand 6214 Flying Free 6306 Lethal Industry 6270 Radical 5865 Infected

Scorpia
Dos Gardenias
Look At Me Now
Groove 2.0
All The People In

CINE Y TELEVISIÓN 5956 Último Mohicano 1 7378 Último Mohicano 2 7347 S.W.A.T. 5574 El Exorcista 6264 La Muerte Tenfa... 5566 South Park 7120 2 Fast 2 Furious 7439 Vida Nueva (oespide) 7399 X-Que Vol. 8

6407 Crash Bandicoot 7321 Mortal Kombat

Debes tener configurado to móvil para WAP

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

Pídelos así de lácil: (A) Por SMS (mensajo):

Envía TONO196 y la referencia al 7667 Ejemplo: TONO196 967095

B) Por TELÉFONO:

FONDOS

1087

1208

1157

1195

963703

BUSGADAR DE FANDAS

965166

965013

IMAGENES

Llama al 806,588,672, marca la referencia y lu número de móvil.

PIEXITOS TOP 40 = NOVEDAD

STATES TOP 40

STATES OVIDENTE NACIONAL

957425 Olvidate De Mi - POP NACIONAL

957425 Olvidate De Mi - POP NACIONAL

957427 Ya Nada Volverá S aer Como Anles

957495 Desso De Cosas Imposibles - POP NACIONAL

957450 Denso De Cosas Imposibles - POP NACIONAL

957450 Den To Shadows - ROCK INTERNACIONAL

957496 Den To Stop The Music, Baby - OTI/POP

957519 Pienso En Aquella Tarde - POP NACION

957510 Hit That - ROCK INTERNACIONAL

1077

1118

(3.E)

963965

MIEROR 9 LO SAPES 964866

965015

GOGO CAZO Packass C

1793

964519

UZI

A CONTRACT

964556 965280

965376 965373 965374

964287 965183 965055 963700

Visit

ZELDA WAR CEE

964442

965312

NACIONAL

967353 La Costa Del Silencio

967571 Para Lienarme De Tí - 0' 968838 La Madre De José - POP 967540 Fuente De Energía - POP 967608 Cállale La Boca - POP 967615 Por Probarlo Todo - POP 967314 Tanto La Quería - POP

967594 Que Te Den - POP 967605 Saoke - RAP 967590 Permitame Señora - OT1

INTERNACIONAL.

967613 Solitary Man - ROCK 966637 Bring Me To Life - ROCK Me Out - BOCK

967494 Soy Lo Que Me Das - POP 967616 Ni Te Das Cuenta - POF

Treesery

-

964404

964882

964252

963704 Julio 1 964385

5025 963880

965320 965358

RARO PARO PARO 965351

964291

HAMEET BE

964922

965313 963607

964921

964099 964966

965007 964922

SIDANCE/TECHNO 966270 Radical 965865 infected 967534 Espiral 2000 966541 Scorpia 967536 Sweet Revenge

967402 Dos Gardenias 966306 Lethal Industry

967606 Only II I 966558 Look At Me Now 966174 Groove 2.0

967581 Be You 967431 All The People in The World 967387 Traffic

HIMNOS

SCINE/TELEVISION
967378 EI Último Mohicano (final)
967347 S.W.A.T. (Les Hendres De Harrésco)
965574 EI Exorcista (Tubular Bells) - CINE
966264 La Muerte Tenfa Un Precio

967580 El Señor De Los Anillos - CINE 965566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV 965002 Misión Imposible - CINE

967602 Perros Calle jeros - CINE 967439 Vida Nueva (Despida) - ANUNCIO 967209 1 Más 1 Son 7 (Los Serrano) - TV 966536 Shin Chan (estribillo) - TV 967275 Siete Vidas - TV

967607 Al Torete - CINE 967539 The Fast & The Furious - CINE 967267 Yo El Vaquilla - CINE 967501 Nos Varnos A La Carna (Lunnis) 967116 Curro Jiménez - TV

966407 Crash Bandicoot - VIDEOJUEGO 967600 Pa Tí Pa Tu Primo - RU 966075 Torito Guapo - RUMBA

TOTROS

iCREN GUS PROPIOS·FONDOS!

Por ejemplo, si escribes: VIFONDO196-1009-Susana y lo envías al 7667, recibirás esta imagen 2

taa on un IEXIO.

¡ATENCIÓNI ¿Tienes un Siemens M55 y quieres borrar es Jugo del operador?, envía FONDO196 1187 y descargale el logo invisible para quilarlo.



TÜ TEXTO

1012







2. Piensa en un TEXTO

3. Envía MIPOSTAL 196 R MAGEN y TU TEXTO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL196 1018 RICARDO y lo envías al 7667. Recibes 3





BUSGADOR DE IMAGENES

964119 964118 965329

963631 965202

964357 965038

\* 4 GBS

964551

Con el entergo el usuano autoriza a Teamovil S.L. a enviarte publicidad. Paro cencelación: infosteamovil, es o taléton de atención al cliente 902 68 77 36, Powered by Teamovil S.L. Após. Correcs 276, 03599 Altea. Precio max, por llamada: Red Ilán Joé Eurosymin (VAV Inc.l.) end moivil 1,36 Eurosymin (VAV Incl.). Coste SMS 0,90 Euros + VA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imaganes, Politónicos, Fondos y Tonos)

967576 Heart Of Gold

967391 Bahy Boy - POF 967613 Solitary Man -

965063 Real Madrid 967599 La Cachimba - RUMBA 967288 Novio De La Muerte (estrib.) 967321 Mortal Kombat - VIDEOJUEGO

967399 When I Sleep (X-Que Vol. 8) 966036 Anolia

966827 Himno De La II República 967485 Eusko Gudariak 965007 Himno Nacional De España

Envía FONDO196 y la referencia al 7667 Ejemplo: FONDO196 1855

1078 1203 1164







954394

964955

963854







Envía FONDO 196 y la categoría o texto al 7667 y te envía

1105

1 U.1 12 963818 96302 964418 Envia IMAGEN 196 y la relerencia al 0.50 965291 965097

NO F 4R 964098

Llama al 806.588.672, marca la refe-

965269

GERRR

964269 965300 965219 964138 965289

N. R.

965041 150

965275 965057 Mak

Age of the 963969 963963 964984 964788 963475

965154 964533 964470

964268 964260 964524

CENTROL

MAN 964388 964393 Envia IMAGEN196 y la categoría o lexto al 7667 y le enviaremos la major. Ejompios: IMAGEN196 SHIN CHAN - IMAGEN196 ALIEN - IMAGEN196 VIDEQJUEGOS



### El Faro de Marte: la batalla final

Con la Bola de Magma en tu poder, es el momento de usar el cañón en Loho. Tu buena acción tendrá su recompensa: nos quedaremos el CAÑÓN. Con él podremos derribar el muro en el Límite Norte con mayor facilidad y así tener el camino despejado hacia el último de los faros...; Vamos que ya queda menos!

### **TI LOHO**

■ Ve hasta el pueblo y usa la Bola de Magma en el cañón para destruir el muro. Los habitantes de Loho te regalarán el cañón y lo transportarán hasta el barco [1]. Al otro lado del muro puedes desenterrar dos corazones de gólem -uno de ellos a la vista y el otro bajo una roca en la que debes usar Elevar. Pilla también al Djinn Júpiter CALMA, que está más a la izquierda.

### 2 LÍMITE NORTE Y EL PUEBLO DE PROX

- Ve al norte, hacia la zona helada más allá de la Isla de Kalt. Allí verás el Límite Norte y un gran muro de hielo bloquea el paso. No hay problema, el cañón de Loho te permitirá destruirlo y avanzar.
- El pueblo de Prox es paso obligado antes del Faro del Marte.

  Ahí te enterarás de que Agatio y Karst ya han partido hacia el faro. Además, resulta que hay una Materia Oscura al este del pueblo, semienterrada. Para hacerte con ella, tan sólo tienes que levantar primero la roca que está a la derecha según entras. Después no

tendrás problema en desenterrarla.

Pilla también al Djinn que hay al norte, pasando bajo el puente.

Primero empújalo y quedará enterrado por la nieve. Usa Cavar y el Djinn Venus MOHO será tuyo [2].

### 3 EL FARO DE MARTE (al norte de Prox)

### **UNA NUEVA PSINERGÍA**

- Avanza hasta el piso de arriba.

  Allí, usa Aplastar en la estaca que bloquea el camino y ve hasta la siguiente pantalla donde hay un bloque de hielo y también un Djinn Marte.

  Usa Pulverizar para crear una grieta en el muro de hielo que hay debajo.

  Remátalo usando Estallar.
- Cuando alcances las pequeñas cabezas de piedra que escupen fuego, mueve la estatua del dragón que hay a la izquierda hasta el otro extremo: bloquearás el fuego y podrás pasar. Usa Prender y el dragón escupirá una bola de fuego que agrietará el hielo. Da un rodeo y usa Estallar en la grieta. Parece una habitación sin ningún interés, pero si

usas Revelar verás un punto oculto de teletransporte. Antes de usarlo necesitas esa psinergía, así que recuerda este punto cuando vuelvas (que será un poco más abajo en esta misma columna de texto).

■ Empuja la pequeña estatua del dragón para que se deslice a la izquierda, y ve a por el Djinn Mercurio GOTA. Luego podrás abrir el cofre que contiene Telelapislázuli. Este objeto, una vez equipado, te permite usar teletransporte. Úsalo cada vez que veas ese extraño símbolo -el mismo junto al cofre- en el suelo.

### **QUITANDO EL HIELO**

¿Recuerdas el punto oculto de teletransporte? Pues bien, ahora que ya tienes esta psinergía, ve hacia allí. Alcanzarás una pantalla donde hay un interruptor que, cuando lo pisas, hace que la cara que escupe fuego se desplace hacia la izquierda. Tu objetivo es alcanzar el extremo izquierdo lo antes posible, mientras vas hundiendo estacas, antes de que el fuego llegue hasta la cabeza de dragón [3]. Si no lo haces con la velocidad suficiente, la bola de fuego te empujará

de nuevo al inicio y tendrás que volver a repetir la operación.

- Pilla la Espada Sonne (una muy buena arma), saltando entre las plataformas, y avanza hasta la pantalla donde hay dos dragones congelados. Primero utiliza Prender. Dos grandes bolas de fuego agrietaran el hielo. Entonces usa Estallar y liberarás a los dragones Fulgor, a los que debes derrotar a continuación.
- A partir de nivel 36 no es difícil derrotar a estos dos dragones, que tienen cada uno 5000/5500 PV. Sus ataque no son ni muy poderosos ni demasiado rápidos. Así que prepara tus Djinn antes de empezar la pelea y utiliza primero todas las invocaciones. Ahórrate las magias del tipo Marte porque apenas les hacen daño. Luego remátalos con más hechizos, sin olvidar algún turno de pociones o magias de curación si las necesitas. Recibes 5000 puntos de experiencia.
- Al ser derrotados, los dragones te mostrarán su verdadera cara: Agatio y Karst. Tras la charla, pilla la Estrella de Marte y colócala en la boca del













dragón que te está hablando en ese momento (la Estrella de Marte está en la Bola de Mitril de Félix, por si acaso no la encuentras en el inventario de objetos). Cuando hagas esto, el hielo desaparecerá del faro.

De vuelta a la entrada verás que una de las antorchas de la izquierda está ahora encendida. Usa Prender para que la bola de fuego agriete el hielo del otro lado y así puedas entrar en una nueva zona donde verás al Djinn Marte FUGA. Derrótalo y otro bicho más al saco.

### LOS 4 ESPÍRITUS

A continuación lo que debes hacer es volver a la entrada. Desde ahí sube las escaleras para llegar a la pantalla donde la cabeza de dragón te dirá: "¡Si quieres alcanzar los cielos, prende en llamas los cuatro espíritus!". Como puedes comprobar, hay cuatro grandes dibujos en las paredes que representan a dichos espíritus. Se trata de aves, peces, dragones y la humanidad. En cada dibujo verás ahora una puerta [4] y cada una te lleva hasta una zona diferente donde activar el espíritu correspondiente. Vamos a explicarlo.

### La humanidad

Lo primero que tienes que hacer es mover la estatua de la derecha. para desvelar una puerta escondida. Entra y en la siguiente pantalla mueve la estatua que hay a la izquierda del todo. De nuevo aparecerá ante nuestros ojos otra puerta escondida. Pasa y, arriba, usa desplazar para colocar los dos bloques en los huecos. A continuación sube por la escalera para empujar el otro bloque,

hasta que tape la llama, y utiliza Arena en las dos baldosas bajo el fuego para poder seguir adelante.

■ Una vez arriba, y de nuevo en el exterior, ya puedes encender el primero de los cuatro espíritus. Simplemente usa Prender para que el fuego de la antorcha alcance el dibujo de la pared. Eso mismo deberás repetirlo con el resto de espíritus.

### Los dragones

■ Usa Estallar en la pared izquierda, v pulsa el interruptor. Basta esta pequeña "tontería" para encender una de las dos antorchas que hay la sala. A continuación revienta la pared derecha y usa Prender en la antorcha. De esta manera la cabeza de dragón escupirá una bola de fuego que agrietará la parte central del muro.

Si estás donde creemos que estás, entonces puedes ver una pequeña llama saliendo de una tubería cortada. Pues bien, empuja el trozo de tubería que falta y la llama seguirá su curso hasta salir por la cara en el extremo derecho de la sala. Así podrás avanzar hasta mover por dos veces la estatua que hay a la derecha. Con esta operación podrás quitar el trozo de tubería que habías colocado antes, y hacer que el fuego deje de fluir. Lo siguiente es salir al exterior, para encender el espíritu de los dragones.

### Los peces

■ En la zona donde tienes que deslizarte por el hielo, sigue este camino: izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda y arriba. Alcanzarás la puerta que permite avanzar al piso inferior. Una vez abajo tienes que unir

los tres trozos de tuberías. Lo primero que debes hacer es congelar el charco de la derecha, para que haga de tope cuando conectes la tubería. A continuación empuja otra de las tuberías arriba y congela el otro charco, de manera que quede como se ve en esta pantalla [5]. El pilar de hielo hará de tope y podrás conectar los dos trozos de tubería que faltan. Cuando los conectes, el fuego encenderá la antorcha del piso superior.

■ Sube y utiliza Prender en la antorcha, de forma que la llama termine alcanzando la cabeza y así consigas que escupa una bola de fuego para quitar algunos bloques en la pista de hielo. Ya sólo te queda salir fuera y encender el espíritu.

### Las aves

■ Utiliza Baguio en el punto de la izquierda y, una vez arriba, haz lo propio de nuevo a la izquierda. Mueve entonces la estatua para bloquear el fuego, y regresa al principio. Pero esta vez, y ya con el fuego bloqueado, tienes que usar la psinergía Baguio a la derecha.

Más adelante, mueve el bloque que está suelto para que fluya la corriente de Levitar, y puedas pasar por encima de las llamas para alcanzar el punto de Baguio. Arriba puedes ver un cofre que contiene psicristal y una cabeza de dragón escupiendo fuego. Bien, lo que tienes que hacer es tan sencillo como esto: en el tiempo que pasa entre que la cabeza de dragón lanza una bola y otra, corre hacia abajo y usa Revelar para ver una plataforma oculta y poder avanzar. Ahora toca la pelea final.

### LA PELEA FINAL

■ Una vez que havas encendido los 4 espíritus, en la estancia principal aparecerá un nuevo punto de teletransporte. Utilízalo, y cuando llegues a la cima del faro, tendrá lugar el encuentro con El Sabio. Tras la charla, nos espera una buena pelea contra el Dragón Mortal de tres cabezas. Prepárate para la batalla.

■ El dragón tiene tres cabezas, y cada una 5000/5500 PV. Es decir, que en total este enemigo final nos desafía con 15000 PV. Y encima no las puedes atacar por separado, sino que sólo desaparecerán de una en una. Cuanto más cerca estés de derrotarlo, más poderosos ataques te lanzará. Sobre todo es especialmente peligrosa la invocación que hace de Ruina Cruel, un ataque que afecta a los cuatro de grupo y resta mucha vida. Además, en cada turno es muy rápido y puede realizar al menos hasta 4 ataques casi seguidos. Si llegas en torno al nivel 40, las posibilidades de éxito serán superiores.

Antes de la pelea prepara las invocaciones de Coatlicue, Eclipse y Thor [6]. Pero bueno, si además tienes otras como Caronte o Iris, pues mejor. Una vez en combate, usa algún Djinn o magia para bajarle la defensa, y en el siguiente turno dale calor con las invocaciones. No te olvides de usar Coatlicue, que recuperará los PV del grupo al final de algunos turnos. Sigue usando magias y Djinn para volver a "cargar" las invocaciones. Es buen momento para echar mano de Poción Lluvia y Frascos (¿te queda algo, verdad?). Cuando acabes con el dragón, prepárate a disfrutar del final...

### GUÍAS













### Recorrido extra: Las últimas invocaciones

Cuando tengas la psinergía teletransporte, es momento de conseguir las lápidas de invocación más poderosas. Haz un esfuerzo y ponte con ello. No sólo encontrarás todos los Djinn y visitarás el Templo de Anemos, sino que además las cinco invocaciones te pondrán las cosas más fáciles en el combate final.

### CUEVA DE LA ISLA

(en la isla del mar del tiempo)

- Usa teletransporte en el punto que hay al principio de la cueva. Irás a parar a varios pasillos muy largos que te llevarán a la pelea contra Centinela, el guardián del viento. Pero antes, en el segundo pasillo hay una estatua que se mueve ligeramente. ¿Será un Djinn, tal vez? Pues sí, utiliza Sismo frente a la estatua para hacerle salir y pelea contra él. Es Mercurio SERAC.
- El Centinela tiene 9000 PV, y utiliza ataques poderosos como Fractura, Retroplasma o Rayo Agudo, además de curarse y aumentar su defensa [7]. Sin embargo, la pelea puede ser fácil si llegas en el nivel 40 y preparas todos tus Djinns. Dale con Eclipse y Flauros (muy dañina). La recompensa es la invocación de Catástrofe.

### 2 CUEVA DE YAMPI

■ En la zona de las cascadas de arena ve a la que está a la izquierda del todo, y usa psinergía Arena para entrar en la cueva. Dentro hay un cofre con Agua Vital y un teletransporte.

■ Pilla el cofre con Materia Oscura y un Mitril de Plata que hay por ahí

enterrado. Hay también un Orihalcón y el Djinn Venus CRISTAL, en la pantalla donde debes hundir una estaca. Para cogerlo, dale al inventario en cuanto veas el bulto frente a ti y utiliza Cavar para sacarle.

■ Balrog tiene 12000 PV pero es la pelea más sencilla. Usa Catástrofe (le dañas 2500 puntos) y combínala con Eclipse, Boreal o Flauros [8]. SI preparas tus Djinn antes de la pelea, y te dedicas a atosigar a Balrog lanzando una invocación detrás de otra, apenas te dará problemas.

### 3 ISLA DEL TESORO (al norte de Lemuria)

- Ahora que ya tienes Elevar es momento de pelear contra el Mago Estrella y obtener la invocación de Azul. Por el camino, no te olvides pillar la Túnica de Iris, Espada Fuego y el Djinn Júpiter MONZóN.
- El Mago Estrella protege una lápida de invocación, así que toca pelear [9]. En la batalla se rodea de cuatro esferas para pelear. El mago tiene unos 7000 PV, y las bolas en torno a los 400 ó 500 PV. La bola Guardián usa Protección sobre él, y dura al menos un turno. El Refresco le

recupera al máximo los PV, con Rezo Sincero. Trueno lanza psinergías como Fogonazo o Plasma Luz. Por último, con Furia utiliza Mina rabiosa. Procura llegar con al menos 4 personajes que superen el nivel 50.

■ Elimina a toda costa las Bolas Refresco. No tienen muchos PV, así que una sola ronda de ataques físicos o magias poderosas bastan para eliminarlo. También es importante acabar con la Bola Guardián, para que el mago sea más vulnerable. Lanza las invocaciones más poderosas que tengas (una ronda de Madre Gaia, Piroclasto, Retroplasma y Misil Helado) y no te olvides de invocar a Coatlicue. Usa también magias para aumentar la defensa y ataque del grupo, y al mago lánzale magias que le baien la agilidad, que lo paralicen; utiliza ataques para dormir a las bolas. Y combina de vez en cuando ataques físicos directos a las esferas o al mago, con magias, Djinn e invocaciones.

### 4 EL TEMPLO DE ANEMOS (en Mitdir)

■ Utiliza Teletransporte en el punto que hay en Mitdir, para ir al centro del Templo de Anemos. Allí hay una puerta bloqueada y cuatro grandes

círculos con los símbolos de viento, agua, fuego y tierra, rodeados por 18 círculos más pequeños. Cuando hayas iluminado las 4 luces, y tengas los 72 Djinns, la puerta de interior secreto del templo se abrirá [10].

- Pilla la lápida de Caronte nada más entrar. Luego ve a la pantalla donde la piedra se mueve como si fuera tu imagen en un espejo. Llévala hasta el interruptor y la puerta quedará abierta. Más adelante hay una baldosa con una flecha y 7 círculos. Pasa por encima y súbete a la baldosa.
- Más adelante, y de nuevo en una pantalla con piedra "espejo", guíala al interruptor y, antes de continuar, baja para pillar un Orihalcon.
  Llegarás a una pantalla con un puzzle.
  Ordena las piezas como están en la imagen [11] y luego usa Levitar.
- Dulahan tiene 16000 PV. Con todas las invocaciones que tienes en tu poder y en nivel 45/50, no debería haber problemas. Uno de sus ataques más peligrosos es Caronte, pero si tu atacas rápido con las invocaciones más fuertes acabarás con él [12]. La recompensa es Iris, la invocación más poderosa del juego, que además recupera todos los PV del grupo.

### LA LISTA DE YALAM: Todos los objetos que puedes forjar y sus características

PLUMA SYPLH (Puede convertirse en)							
<b>GUANTES AÉREOS</b>	Suben defensa y agilidad	Defensa +37; agilidad +30					
FLORETE SYLPH	Desata céfiro impío	Ataque +124					
GORRO FLOTANTE	Resistencia al viento Sube suerte y defensa	Defensa +34; Resistencia a viento +20; Suerte 20%					
ROPA FÉRICA	Recupera 200 PV	Defensa +38					

PIEDRA LÁGRIMA (Puede convertirse en)							
ANILLO ESPÍRITU	Recupera 160 PV para el equipo	Da 160 PV					
BRAZALETE CLARO	Sube el poder del agua	Defensa +32; poder de Agua +25					
DIADEMA PURA	Sube el poder del agua	Defensa +29; poder de Agua +20					
BASTÓN NUBE	Crea la nube espanto	Ataque +98					

DIADEMA ASTRAL	! Sube los PP.	Defensa +32; PP +14
CORAZA PLANETA	Sube el poder elemental.	Defensa +36; Poder de Viento +10
ESCUDO LUNA	Resiste la tierra	Defensa +36;
	(aumenta la defensa)	Resistencia a Tierra +30
MAZA COMETA	Usa la Compresión	Ataque +105
ANILLO CÓSMICO	Bloquea la Psienergía del enemigo	Quita psinergía al enemigo

ARMADURA XYLION	Sube el ataque	Defensa +50; ataque +12
YELMO MILENIO	Sube los PV	PV +20; defensa +45
ESCUDO COSMOS	Resiste todos los elementos	Defensa +49; resistencia +20
<b>GUANTES BIGBANG</b>	Suben el poder del fuego	Defensa +47
HACHA ESTELAR	Profiere Golpe Estelar	Ataque +171
BASTÓN NÉBULA	Libera la inverestrella Interesante	Ataque +165
EXCALIBUR	Espada Larga. Libera Leyenda en teoría la mejor espada del juego. No es fácil obtenerla, la probabilidad de aparición es baja con respecto a los otros objetos.	Ataque +180

ESCUDO TERRA	Sube el ataque (pero está maldito)	Defensa +48; ataque +5
CORAZA SECRETA	Débil contra tierra (maldita)	Defensa +48; Resistencia a Tierra -10
ESPADA OSCURA	Usa Pena Acheron (maldita) Sube mucho el ataque	Ataque +210
YELMO MIEDO	Sube el ataque y la defensa (maldito)	Defensa +48; ataque +10
DIADEMA DIABLO	Sube la evasión (maldita)	Defensa +50

BOTAS DRAGÓN	Suben defensa y resistencia	Defensa +13
YELMO DRAGÓN	Resistencia al agua y al fuego	Defensa + 42; resistencia agua y fuego +20
TÚNICA DRAGÓN	Resiste agua y fuego	Defensa + 42; resistencia a fuego y agua +18
ESCUDO DRAGÓN	Lo mismo que el Yelmo y la Túnica	Defensa +42; Resistencia a fuego y agua +15
MALLA DRAGÓN	También resiste, igual que las otras, al agua y al fuego	Defensa +44; Resistencia a fuego y agua +15

ESCUDO LLAMA	Resistencia al fuego	Defensa + 44; Resistencia a fuego +60
HACHA DE APOLO	Usa una ráfaga de fuego	+158 de ataque
<b>ESPADA CANDENTE</b>	Usa la Almenara	+157 de ataque
TÚNICA ARDAGH	Sube resistencia y poder de fuego	Defensa + 44; Poder +20; Resistencia +40
CETRO SALAMAND	Usa la Danza Fuego	+156 de ataque

CURAZON DE GO	LEM (Puede convertirse	en)
ESPADA ENORME	Provoca División	+155 de ataque
MAZA TUNGSTENO	Usa el Rotomartillo	+153 de ataque
MALLA CRONOS	Recupera PV	Defensa +47; PV máximo +20
GUANTES TITÁN	Suben los PV	Defensa +43; PV máximo +30
HACHA GAIA	Libera Madre Tierra	+163 de ataque

LEVATINE	Desprende Brillo Fogoso	+173 de ataque	
YELMO MITRIL	Sube la evasión y los golpes críticos.	Defensa +44	
ROPA DE MITRIL	Sube la evasión y golpes críticos	Defensa +49	
BRAZAL MITRIL	Sube la evasión y golpes criticos, igual que las anteriores	Defensa +46	
ESPADA MITRIL	Libera Olvido Albión	+160 ataque	
DIADEMA PSIQUE	Defensa +39		





### **LUGARES DONDE ENCONTRAR ESTOS MATERIALES**

Repasemos a continuación algunos de los lugares donde puedes pillar estos materiales (muchos de ellos también se pueden conseguir en combates aleatorios, como recompensa al ganar la pelea).

PLUMA SYPLH	En la Isla del Tesoro, una vez tienes Pulverizar, búscala en uno de los seis cofres que hay muy juntos al comienzo.  También podrás encontrar Pluma Sylph en Anhkol y la Torre de Tundaria.
PIEDRA LÁGRIMA	En la Ciénaga de Taopo hay varias, al oeste de Yalam.
POLVO ESTELAR	También en la Isla del Tesoro, donde hay seis cofres muy juntitos, igual que también hay una Pluma Syplh. Busca otro Polvo Estelar en la Ciénaga de Taopo.
ORIHALCON	Obtienes uno si has transferido los datos de «Golden Sun». Te lo regalarán una vez que Hans y los demás se hayan unido al grupo, justo antes de subir en el barco volador. Hay otro en el Faro de Marte y también otro en Yampi.
PIEL DE DRAGÓN	Hay al menos una en el cofre de la Isla sudoeste de Atteka.
MATERIA OSCURA	Ganas una al derrotar a Karst y Agatio en el Faro de Júpiter. Puedes pillar más en Prox, Cueva de Yampi y Templo de Anemos [13].
<b>COLA DE SALAMANDRA</b>	Hay dos en la Roca del Magma, en sendos cofres.
CORAZÓN DE GOLEM	Busca en la <b>Roca del Magma</b> , en un cofre junto a una de las presas que vacian la lava. Y otros dos en Loho, tras derribar el muro con el cañón.
MITRIL DE PLATA	Puedes coger uno en la Cueva del desierto de Yampi, y otro en Loho.

HACHAS, CET	ROS, MAZAS Y ESPA	DAS OXIDADAS
ESPADA OXIDADA	(Encontrada en la Roca del Agua) se o	onvierte en
ESPADA LADRÓN	Provoca Reventón	Ataque +101
ESPADA OXIDADA	(Encontrada en el océano al este de la	Torre de Tundaria) se convierte en
SABLE PIRATA	Espada Ligera. Libera el Pez Escorpio	
ESPADA OXIDADA	(Encontrada en Lemuria, con excavar	cerca de la gallina) se convierte en
SABLE CORSARIO	Asesta el Golpe Lunar	Ataque +90
ESPADA OXIDADA	(Encontrada en el océano, al oeste d	e Atteka) se convierte en
ESPADA ALMA	Usa Revientalmas	Ataque +141
MAZA OXIDADA (En	icontrada en la Roca de la Madre Tie	rra) se convierte en
DEMONIO MAZA	Libera Ojo Maligno	Ataque +115
MAZA OXIDADA (En	contrado en el océano al este de la i	sla del tesoro) se convierte en
MAZA DE BRUJA	Impone la peste Wyrd	Ataque +108
CETRO OXIDADO (	Hallado en el Lugar Sagrado) se conv	rierte en
BASTÓN FRUNCE	Libera fuerza Flash	Ataque +126
CETRO OXIDADO (	o encontrarás en la Cueva del Mar d	lel Tiempo) se convierte en
DRACOBASTÓN	Usa ajamiento	Ataque +128
CETRO OXIDADO (	Encontrado en el océano al oeste de	Kalt) se convierte en
CETRO DE GOBLIN	Libera el Sargasso	Ataque +134
HACHA OXIDADA (E	Encontrada en el océano, al sureste d	le Lemuria) se convierte en

Atención: Si transferiste datos desde «Golden Sun», rompe el tronco que hay junto a la herrería con Fuerza y ve hasta donde el suelo de arbustos. Ahi, usa Baguio para descubrir una escalera y avanzar hasta el cofre donde te espera la Masamune, una poderosa espada (Libera Chorrodragón y tiene ataque +161) [14].

Ataque +95

Ataque +137

Sube la defensa

HACHA OXIDADA (Encontrada en la Isla del Tesoro) se convierte en.

Usa Perlesía

HACHA CAPITÁN

**HACHA VIKINGA** 

### TRUCOS GAMECUBE

# LOS MEJORES TRUCOS



# Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

### BEYOND GOOD & EVIL Desbloquear mini-juego de "Mármol":

Recoge 88 perlas o más para desbloquear este mini-juego.



BIONICLE: THE GAME

Desbloquear bonus:

Desbloquea el bonus en el menú de extras

coleccionando todas las

piedras de luz de cada Toa y completa un nivel. Desbloquea a Takua Nuva: Completa el juego con los seis Toas desbloqueados.

#### CONFLICT DESERT STORM 2

#### Modo extremo:

Completa el juego en modo normal y después en modo difícil para poder jugar en modo extremo.

### Curar a compañeros caídos:

Si un compañero es alcanzado y cae al suelo, lanza una granada de humo cerca de donde

### EL HOBBIT Desbloquea diferentes armas:

esté. Entonces podrás

correr ningún peligro.

acercarte para curarlo sin

Para encontrar determinadas armas, sigue las siguientes instrucciones:

Picadura: la encontrarás entre los tesoros del troll, en el tercer nivel de la caverna.

Rocas lanzables: se encuentran en un manzano de entre una arboleda, situada en la colina del primer nivel. Bastón de viaje: encuéntralo en una bolsa dentro de un cofre, al final del primer nivel.

### FIFA SOCCER 2004 Desbloquear tercera equipación:

Simplemente vence en las diferentes ligas para optener una tercera equipación de cada equipo, o sea:

- Liga inglesa. Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera camiseta.
- Liga francesa. Vence a todos los equipos de esta liga
- Liga alemana. Vence a los equipos de esta liga.
- Liga italiana. Vence a todos los equipos de esta liga.para conseguir una tercera equipación
- Liga mundial. Vence a todos los equipos de esta liga.
- Liga española. Vence a todos los equipos de esta liga para conseguir la tercera equipación que te falta.



### GOTCHA FORCE Desbloquear distintos trajes de G-Red:

- G-Red color original: consigue completar el juego 3 veces.
- G-Red color azul: complétalo 4 veces.G-Red color cristal:
- ahora, 5 veces.G-Red color plata: consigue completar
- el juego 6 veces.

   G-Red sombra: pues no, no son 7. Ahora son 8 veces.
- G-Red sombra Neo: consigue completar el juego 9 veces.



#### HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO Movimientos de Equipo:

Coge todas las tarjetas de movimiento especial que puedas. Cuando tengas suficientes para un movimiento especial, aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.

Subir barra de Snitch:
Ejecutando Combos sube
muy rápidamente. Para
realizarlos debes dejar
pulsado L, R, o L+R
mientras das pases o
tiras a puerta. Si
consigues hacer una larga
jugada con muchos
combos, verás subir la
barra una barbaridad.
Jugar la World Cup:

Para poder jugar la Copa del mundo, primero deberás ganar a tres de los equipos de la escuela Hogwarts utilizando solo a una de las casas.



### KIRBY AIR RIDE Desbloquear

#### DESBLOQUEABLES EN EL MODO TRIAL

- Meta-caballero: destruye 1000 cajas o más.
- Rey Dedede: gana al rey Dedede en el nivel 24 de eventos.
- Kirby marrón: usa la super estrella y completa "Sandoola" en menos de 1 minuto 30 segundos.
- Kirby verde: usa el cañón para destruir a tus enemigos al menos 10 veces
- Kirby púrpura: destruye enemigos con un vehículo, al menos 5 veces.
- Kirby blanco: construye un dragón y una hidra en el torneo.

#### DESBLOQUEABLES EN EL MODO AIR RIDER

- Galax: completa 100 vueltas en cualquier nivel.
- Meta-caballero: consigue volar durante al menos 30 minutos.
- Rey Dedede: destruye 1000 enemigos o más.
- Kirby marrón: usa la estrella alada y completa "Zeroyon Attack" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- Kirby verde: cómete 3 árboles espadachines y gana la carrera.
- Kirby púrpura: completa 2 vueltas en "Airroom" en menos de 2 minutos 30 segundos.
- Kirby blanco: completa 2 vueltas en "Vallerion" en menos de 2 minutos 30 segundos.

### Estrellas especiales:

- Estrella sombra: usa rapidamente los giros para matar a 10 enemigos.
- Estrella alada: comienza el primero en una carrera y gánala volando.
- Estrella bulk: completa "celestial valley" en menos de 3 minutos 20 segundos.

### Desbloquear items:

- Chikie: colecciona 18 objetos diferentes.
- Lartern: termina todas las carreras el primero sin usar ningún objeto.
- Sorpresa pintoresca: consigue al menos 500 objetos.

#### Reglas extra:

- Solo ítems de ataque: completa "water" en menos de 56 segundos.
- Solo ítems
   misteriosos: completa
   en "top ride race" una
   vuelta sin rebotar con
   ninguna pared y llega el
- Cambio de ángulo de cámara: completa una vuelta en "water" en menos de 10 segundos 50 décimas.

primero a la meta.

#### MEDAL OF HONOR: RISING SUN Códigos secretos

En el menu de cheats, escribe lo siguiente:

- Tiro en la cabeza. CICHLID
- Todos los ítems repetidos. LOACH
- Siempre sniper.
   LELEUPI
- Escudo anti-balas.
   GOURAMI
- Inmortalidad.
   BENGAL



#### inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un martín pescador.

pescador. En la

oficina de Otacon

Curiosidades

Alexandra Roivas en la revista "Girlie

de estas revistas sale

Abre la revista, haz un

Poster de Anubis. En

la oficina de Otacon

una pared de la zona a la que Otacon hace

mención durante una

escena de animación.

GameCube y pájaro

verás un poster en

Alexandra roivas, de

«Eternal Darkness»

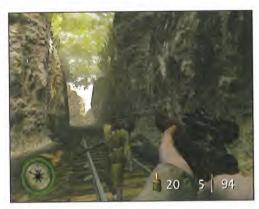
zoom y verás a la

mozuela con bikini.

magazine". En una

#### Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC merodeando por la pantalla.

Yoshi y Mario. Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon. busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará hasta el maximo.



- Invisibilidad. **ZFRRA**
- Hombres con sombrero. **TETRA**
- Modo perfeccionista. BOTIA
- Granadas de goma. MOOR
- Balas de plata. **PLECO**
- Munición infinita. DISCUS

### **POKÉMON CHANNEL** Saltar intermedios:

Mientras estás viendo la televisión puedes presionar L o R para saltar los intermedios.

Proyector de películas: Gana los cinco episodios de los hermanos Pichu v consequiras un precioso proyector con el que ver tus películas.



### **PRINCE OF PERSIA:** LAS ARENAS **DEL TIEMPO**

#### Regenerar vida automáticamente:

Conecta tu GBA, con tu cable link y el juego Prince of Persia, a tu GameCube. Ahora regenerarás vida automáticamente.

**Jugar al Prince** of Persia original: Para este truco necesitas

2 mandos. Coloca un mando en el primer slot y el segundo mando en el slot 4. Ahora empieza un nuevo juego y, mientras estés en el balcón. mantén presionado el botón B en el segundo mando. Sin soltar, ejecuta la siguiente secuencia con el otro mando: A, B, Y, X, Y, A, B, X. Desbloquear al

príncipe original: Activa los tres botones especiales de Game Cube que encontrarás en el juego de GBA, luego conecta tu GBA mediante el cable link, a tu GameCube.



Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin: Colecciona un juego completo de cartas de mog de las distintas dinastías moquri y ve a la caravana de Blazin para activar el mini-juego. Ahora vuelve a las dinastías moguri para jugar a este nuevo juego, aunque

solo podrás jugarlo con tu GBA conectada.

### Mythril gratis:

Normalmente el mythril cuesta 5.000 Gils en cualquier pueblo, sin embargo, en la corte de los demonios, los lagartos gigantes pueden deiar caer este objeto al ser eliminados.



### RESIDENT EVIL: **CODE VERÓNICA X** Lanzamisiles con munición infinita:

Completa el juego con Calificación "A". Se tienen en cuenta el tiempo total y los sprays utilizados. Jugar con Wesker en modo batalla:

Completa el juego con Chris en modo batalla.



### **ROGUE OPS**

- Códigos: - PIES GRANDES: derecha (3), izquierda, derecha, izquierda,
- derecha, izquierda (3). ARMA GRANDE:
- X, X, X, X, Y, Y, Y. BALLESTA **EXPLOSIVA:** izquierda, derecha (2), izquierda, X, Y, R, L, X, Y, izquierda, derecha.
- SNIPER EXPLOSIVO: R, L, derecha (2), izquierda (2), derecha
- (2), L, R, X, Y. MITAD DE DAÑO: X, X, Y, Y, izquierda (2), derecha (2), Y, Y, X, X. SALTAR NIVEL:
- R, X, R, Y, R, izquierda, R, derecha, R, L, L, X, L, Y, L, izquierda, L,
- derecha, X. MATAR DE UN SOLO DISPARO: Y, izquierda, derecha (2), izquierda, Y,
- ESQUELETO: izquierda (3), derecha, izquierda, derecha. izquierda, derecha (3)
- MUNICIÓN INFINITA: X, Y, X, Y, X, Y, X, Y, izquierda, Y, X, Y, X, Y, X, Y, X.
  – VIDA INFINITA:
- izquierda, derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda (2), derecha (2), izquierda,
- X, X. CÁMARA ESPÍA INFINITA: izquierda (2), derecha (2), L, L, R, R, X, X, Y, Y.
- TOC INFINITO: Y, Y, X, X, izquierda, derecha (2), izquierda, R, L, R.



#### SONIC HEROES Desbloquear una historia extra:

Colecciona las siete esmeraldas del caos y completa todas las historias.

#### Nuevas carreras para 2 jugadores:

- Batalla por equipos: colecciona 20 emblemas.
- Pantalla especial: colecciona 40 emblemas.
- Carrera anillo: colecciona 60
- emblemas.
   Carrera "Bobsled": colecciona 80 emblemas.
- Carrera rápida: colecciona 100 emblemas.
- Carrera experto: colecciona 120 emblemas



### SSX 3 Desbloquear

- personajes ocultos:
   Brodi: En "Cheats" escribe "Zenmaster"
- Eddie: En "Cheats' escribe "Worm"
- Luther: Escribe "Bronco" en el apartado de "Cheats"
- NW Legend: Completa las tres metas de todos los picos.
- Snowboarder desconocido: Completa las tres carreras de todos los picos.
- Svette Luther: Completa toda la colección de juguetes.
- Stretch: Completa toda la colección de pósters.
- Hiro: Completa toda la colección de cartas.
- Gutless: Consigue una medalla en todos los eventos de montaña.

### TAK Y EL PODER JUJU Códigos: Mientras

jueques, pausa y ejecuta las siguientes secuen cias:

- 100 PLUMAS: B, Y, X, B, Y, X, B, Y.
- SECUENCIAS DE CINE: izquierda, derecha, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- **TODOS LOS JUJU** POWER-UPS: arriba, derecha, izquierda, abajo, Y. X. B. abajo
- TODAS LAS PIEDRAS LUNA: Y, Y, B, B, X, X, izquierda, derecha.
- TODAS LAS PLANTAS: B, Y, X, izquierda, arriba, derecha, abajo
- TODOS LOS ORBES: Y, arriba, izquierda, B,

- derecha, X, abajo,
- MENÚ DE TRUCOS: B. X, Y, Y, B, X, Y, Y.



**WALLACE & GROMIT** Todas las armas y munición infinita:

Mientras estés jugando, ejecuta la siguiente secuencia: Z, A, B, Y, R, X y a partir de ahora tendrás todas las armas y munición infinita.

### WORMS 3D

Desbloquear las armas secretas: En el modo de juego "desafío", completa el tercer tipo de desafío con oro para conseguir un arma secreta. En el "deathmatch", completa el nivel 10 para conseguir otra arma secreta.

### ES BO N



### Accesorios v armas:

- PISTOLA DE ORO: en el menú pausa
- pulsa X, Y, A, X, Y. BATERÍA MEJORADA: en el menú pausa X, B, B,
- **TRACCIÓN** MEJORADA: pulsa X,
- A, A, B, Y. GRANADA EPM: completa la misión "El Puente Pontchartrain".
- **GRANDA FRAG:** completa la misión
- "Bajo Zero".
   LLAVE NETWORK: completa la misión
- "Plan de Diavolo". CAPA-Q: completa la misión "Tormenta de
- Arena<sup>1</sup> ARAÑA-Q: completa la misión "Tormenta de Arena"
- DARDO ARAÑA-Q: completa la misión
- "Plan de Diavolo".

   ARAÑA EXPLOSIVA: completa la misión "Una Muestra de Fuerza'
- NANO ARAÑA-Q: completa la misión "Plan de Diavolo".
- CUERDA DE RAPPEL: completa la misión "Bajo Zero".
- COCHE RC: completa la misión 'Tormenta de Arena".
- DARDO SOMNÍFERO: completa la misión Tormenta de Arena".
- **GRANA DE DISTORSIÓN:**

- completa la misión "Tormenta de Arena". - VISIÓN TÉRMICA:
- completa la misión "Bajo Zero".

**Personajes** multijugador: Consigue "puntos multijuga-dor" completando misiones v/u objetivos en el modo cooperativo, y después usa dichos puntos para desbloquear personajes en el modo arena.

Desbloquear aumentos: Consigue medallas de platino para desbloquear los siguientes aumentos:

- TODAS LAS ARMAS: 17 medallas de platino.
- CAPAS: 13 medallas de platino.

  DOBLE MUNICIÓN:
- 7 medallas de platino. DOBLE DAÑO: 9
- medallas de platino. MUNICIÓN LLENA: 11 medallas de
- platino.
   BATERÍA LLENA: 15 medallas de platino.
- PISTOLA DE PLATINO: 1 medalla de platino.
- MODO DE CONDUCCIÓN LENTA: 25 medallas
- de platino. MUNICIÓN INFINITA: 23 medallas de platino.
- BATERÍA INFINITA: 19 medallas de platino.

### TRUCOS GBA



# LOS MEJORES TRUCOS

### Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

### BUSCANDO A NEMO Códigos:

Entra en el apartado códigos, dentro del menú de opciones, y escribe los siguientes códigos para visitar cualquier nivel en el juego de nuestro acuático amiqüelo:

Nivel	2							HZ5I
Nivel	3							ZZ5I
Nivel	4							8061
Nivel	5							7KPI
Nivel	6							8JPI
Nivel	7							3N6J
Nivel	8							MP3ł
Nivel	9							L67K
Nivel	10							45ZK
Nivel	11							3NG <sub>F</sub>
Nivel	12							4PHC
Últim	o n	i١	/e	ı				H <sub>0</sub> C <sub>0</sub>

### DIGIMON BATTLE SPIRIT

Cómo conseguir los Digimon ocultos: Black Agumon y Black WarGreymon Completa el juego dos

Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

Gabumon y Omnimon Completa el juego con todos los personajes básicos, Lopmon y Black Agumon.

Impmon Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y

acabando con Impmon.

Lopmon y Kerpymon

Completa el juego con
tres personajes distintos.

#### 100

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo
del continente africano.
All-Stars americanos:

All-Stars americanos:
Gana la copa intercontinental con un equipo americano.
All-Stars asiáticos

Gana la copa intercontinental con cualquier

equipo asiático.

All-Stars europeos

Que sea ahora un equipo europeo, el campeón de la copa esa. All-Stars mundiales

Gánala con cualquier equipo escogido entre los de todo el mundo.

### KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Modo maestro
Completa el juego por lo
menos una vez. Ahora, si
entras en el menú de
minijuegos, veras este
nuevo modo disponible.

Modo extra
Completa todo el juego
consiguiendo el 100% en
el ranking, y accede a
este nuevo modo en el
menú aventura.

Meta-Caballero

Completa el anterior modo, o sea, el modo extra, al 100% para desbloquear esta opción en el menú de minijuegos.

Para conseguirlo,

selecciona el arma que

no puedes cargar como arma secundaria, y

cargado, cambia tu arma

principal y podrás cargar

podías. Hazlo cada vez

el arma que antes no

que quieras cargarla.

UNDERGROUND

Desbloquear todos los

Para desbloquear todos

los coches y todos los aumentos de los mismos,

modo "GO Underground"

tienes que completar el

quedando el primero.

POKÉMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

Ve al área en ruinas y usa

la "slot machine" hasta

que aparezca Jirachi. A

que aparece, dispondrás

partir del momento en

de sólo 30 segundos

para atraparlo, asi que,

date prisa en cogerlo.

Cómo capturar a

Jirachi:

coches y aumentos:

empieza a cargar tu

sable. Cuando esté

secundaria por la



### MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

Consigue nuevos modos: Modo Max GI: Completa todas las misiones con medalla de plata o superior. Modo Supervivencia:

Completa todas las misiones consiguiendo la medalla de oro.



### MEGA MAN ZERO 2

Completa el juego. Ahora manten pulsado el botón "L" y, sin soltarlo, empieza un nuevo juego. Este nuevo juego será en modo... difícil. ¡Para jugones profesionales! Forma Proto:

Completa el juego en modo normal. Ahora, cuando vuelvas a jugar una partida, tendrás, disponible la forma proto. Cómo cargar armas en modo difícil:

Normalmente no puedes cargar algunas armas en modo difícil, como el boomerang, por ejemplo.

### EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY

Desbloquear niveles:Fanghorn: Completa el juego con todos los

personajes.

- Weathertop:
Colecciona todos los artefactos que encuentras con cada personaje

 Abismo de Helm:
 Completa el juego con cualquier personaje.

 Moria: Completa el juego con cualquier personaje.

### Desbloquear a Smeagol:

Completa el juego con dos o más personajes.

### SONIC BATTLE Códigos:

Introduce los siguientes códigos para desbloquear las siguientes cartas:

- ALOGK: carta de combo de Amv.

combo de Amy.

- EKITA: carta de combo de Chaos.

 ZAHAN: carta de combo de Cream.

 TSUET: carta de combo de E-102.

 YU3DA: carta de combo de Knuckles.

- AHNVO: carta de

combo de Rouge. - 75619: carta de combo

de Sonic.

#### SONIC PINBALL PARTY Desbloquear minijuegos de Casinópolis:

 Mini-Juego del bingo:
 Elimina a Amy en el modo historia.

 Mini-Juego de la Tabla de Samba: Elimina a Knuckles en el modo historia.

- Mini-juego de Traga-

### **FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE**

### Personajes Secretos.

Para poder reclutar a estos personajes debes dejar algún hueco libre entre tus filas. El número máximo de personajes que puedes llegar a tener es de 24, así que, acoge a 23 o menos.

Ezel: Después de la misión 23, ve a hablar con Ezel en Cadoan, y escoge la opción de Cotilleo. Te explicará que necesitan un mediador entre el palacio y la resistencia. Ve a la taberna v elige la misión "Reconciliación" Al concluirla, se unirá al grupo. Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluido las que te ofrece anteriormente el propio Ezel: "La Resistencia" y "Nueva anti-ley".



 Babus: Tras terminar con las primeras 24 misiones, concluye la misión "Algo Perdido". Después entra en cualquier ciudad y verás a Babus en la taberna, buscando a Marche. Cuando llegue intentará convencerlo para que vaya al Valle de Ambar en su lugar, aunque finalmente irá el solo.



En el momento en el que abandone la taberna, entra de nuevo en ella y compra la misión "Con Babus". Si no lo haces en este momento y viajas por Ivalice antes de entrar a la taberna, la misión no está disponible.

Después del combate, Babus decidirá unirse a



 Shara: Tras concluir las primeras 24 misiones, haz la misión "Un grito". Después entra en cualquier ciudad, momento en el que Shara te preguntará si puede unirse a tu clan.



 Ritz: Tras concluir las primeras 24 misiones, compra la misión "Nieve asesina". Ritz te pedirá permiso para acompañarte en dicha misión, después de la cual se unirá al clan de Marche.

Antes de tener acceso a esta misión, debes haber concluidos varias misiones en las que participa Ritz, "S.O.S." y "Viejos amigos".



 Cid: Se unirá al clan sólo cuando hayas completado las 300 misiones de las que consta la aventura.

perras: Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis



### STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON Códigos:

¿Quieres saltar de fase en fase cual Jedi? Pues entra en el apartado de cheats v pon los siguientes códigos: Nivel de bonus . . RRV2

Episodio 4 . . . . . **TGHK** Episodio 5 8TV2 Episodio 6 TSB2 Desbloquear todos los

niveles y bonus . . 4?6C

### **STUNTMAN** Cheat mode

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez Izquierda, Derecha, Select y B. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando Start + Select.

#### Desbloquear todos los coches y pruebas

En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa Izquierda, Derecha. Select y B para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.



### **TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES**

Códigos

Ve al nivel que quieras:

JGSGF
NRBGB
<b>RWHGK</b>
NGGGC
<b>BMFGT</b>
LRHGF
NRPGD
RLPGJ
LWRGH

### YU-GI-OH! LAS **CARTAS SAGRADAS**

Capacidad de baraja +100

Introduce 98025229 en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja aumente 100 cartas. Solo puedes hacerlo una vez.

### YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004

Créditos: Para verlos con el antiguo logo de Konami, pulsa, en el menú de selección: arriba (2), abaio (2), izquierda, derecha. izquierda, derecha, B, A. **Desbloquear Boosters:** Para desbloquear los boosters no contaran las veces que pierdas o empates, solo las veces

- que ganes. Blue Millennium Booster. Derrota al cazador estraño diez veces.
- Blue Premium Booster. Derrota al cazador estraño veinte veces.
- Blue Premium Booster. Vence a Yami Yuqi veinte veces.
- Blue/Green Millennium Booster. Gana a Strings diez veces.
- Blue/Green Premium Booster, Vence a Strings veinte veces
- Dark Ruler Hades Booster. Derrota a Bandit Keith diez veces.
- Gold Millennium Booster. Gana a Odion diez veces.
- Gold Premium Booster. Derrota a Odion veinte veces.
- Green Premium Booster. Vence a Simon veinte veces.
- Guardian Sphinx Bo-

- oster. Supera a Pegasus diez veces.
- Jinzo Booster. Derrota a Weevil diez veces.
- Orange Premium Booster. Machaca a Yami Marik veinte veces.
- Pink Premium Booster. Supera a Yami Bakura veinte veces.
- Purple Millennium Booster. Gana a Umbra y a Lumis diez veces.
- Purple Premium Booster. Derrota a Umbra y Lumis diez veces.
- Purple Premium Booster. Vence al ordenador de duelos veinte veces. - Red Millennium Boos-
- ter. Gana a Arkana diez veces. - Red Premium Booster.
- Derrota a Arkana veinte veces.
- Relinquished Booster. Machaca a Rex Raptor diez veces.
- The Masked Beast Booster. Supera a Maku Tsunami diez veces.
- Thousand-eyes Restrict Booster. Gana a Bonz diez veces.



- Toon Summoned Skull Booster. Consigue diez victorias contr Espa Roba.
- Yamata Dragon Boos-
- ter. Vence a Joey Wheeler diez veces.
- Zombrya the Dark Booster. Derrota a Mai Valentine diez veces.

### DRAGON



#### Cómo desbloquear personajes ocultos:

- ANDROIDE N°16: completa el modo torneo con el androide nº 18.
- BROLY: completa el modo "tourny" con el mismo personaje todo el tiempo.
- BOO: completa el modo torneo con
- CÉLULA: completa

- el modo torneo con el androide nº 16.
- FREEZER: completa el modo desafío con Vegeta
- **GOTENKS:** completa el modo desafío con Gohan
- NAPPA: completa el modo "tourny" con Vegeta.
- RADIZT: completa el modo "tourny" con Gohan.

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA







### **METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES**

59,95

Rellena los datos de este cupón.

Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.

Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de este juego.
Según imagen (imagen no contractual).

Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5° F • 28031 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al telefono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:

Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F, 28031 Madrid.

Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL.

CADUCA EL 30/04/2004 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



DESCUENTO

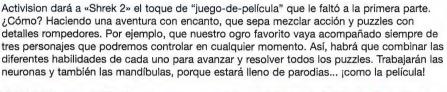
NOMBRE			
APELLIDOS			
POBLACIÓN			
TELÉFONO		MODELC	DE CONSOLA
TARJETA CLIENTE	SI 🔲	NO 🗌	NÚMERO
Dirección e-mail	•••••		



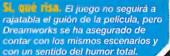
- **SAMECUBE**
- **DINUL**
- **ACTIVISION**
- >> AVENTURA CON PUZZLES

# SHREK 2

Activision dará a «Shrek 2» el toque de "juego-de-película" que le faltó a la primera parte. ¿Cómo? Haciendo una aventura con encanto, que sepa mezclar acción y puzzles con detalles rompedores. Por ejemplo, que nuestro ogro favorito vaya acompañado siempre de







El ogro









### AVANCE

- **MACCUBE**
- MAYO-JUNIO
- **DELECTRONIC ARTS**
- **AVENTURA**

Potter
vuelve con un
juego **cargado de magia** a
tuttiplen

HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Para nosotros, 'El Prisionero...' es el mejor libro de Potter hasta ahora; posiblemente será la mejor película; y por la pinta que tiene el juego, promete arrasar. ¿Lo habéis leído? Entre los dementores, los animagos, las nuevas criaturas, el descubrimiento del pueblo junto a Hogwarts... el libro nos ha sumergido en una aventura sin límite. Y lo mismo conseguirá un juego que incluirá muchísimas novedades. Entre ellas, tomar el control de Harry, Ron y Hermione para colaborar en la acción, volar con el hipogrifo, o manejar a Hedwig.







De tine. Por contaros algo del aspecto técnico, el motor de la anterior entrega se ha revisado, con nuevas texturas y efectos de luz que nos van a dejar impresionados.



LA INFILTRACIÓN CONTINÚA CON LA SAGA TOM GLANGY'S SPLINTER GELL

SPLINTER CELL









Para descargarte uno de estos juegos u otro de nuestro amplio catálogo, envía un SMS al 5525\* con el texto JUEGO NA5X3 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO NA5X3 al 5525

O llama al 806 556 555\*\*y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap. Si tienes alguna duda contáctamos en www.gameloft.com en la sección de ayuda.



KUNIVENIA ERESIA PERSIA





rsia vuelve por la puerta grande'



OP\$2: 9.2/10 "Si buscas un juego de disparos divertido y variado, XIII es para ti"



"Estos juegos siempre consiguen enganchar"





www.midlet-review.com "¡Es fantástico poder realizar tan arriesgadas acrobacias!"

Via SMS cuesta 1,040/SMS (3 SMS por descarga de juego). También incurriras en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE

via sins-cuesta i juego.

Crédito para recibir el juego.

Nos reservamos el derecho a utilizar los datos para posibles operaciones futuras. Gameloft podria contactarte para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones no obstante de un derecho de acceso, rectricación y limitación de datos. Para ello puedes dinginte a www.gameloft.com

\* Via 806: 1,06 €/min desde una linea fija y 1,40€/min desde un móvil IVA incl.











5300i



Más juegos de calidad en



### ZONA ZERO

# Nintendo ONTE EN CONTACTO!!

Escribenos. Comunicate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid. POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

# iAQUÍ MANDAS TÚ!

### Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

### SONIC ES MI TESORO Y SÓLO MÍO

Hola NA. Eso de que «Sonic Heroes» sea multiplataforma es un poco decepcionante, pero bueno el juego no está nada mal. ¿Se sabe si habrá en un futuro algún «Sonic Adventure 3»? ¿O el próximo se quedará como «Sonic Heroes 2»? Espero que sea un nuevo Adventure porque Heroes no me acaba de convencer y ya de paso que sea exclusivo de GameCube, je, je. Otra cosa. En los nuevos Pokémon de GameCube, ¿los bichos tendrán su vocecilla de la serie?, ¿o harán esos ruiditos de la Game Boy que ya cansan lo suyo?

Luis Molina. Barcelona

NA. Sí Luis, un poco decepcionante. Sonic es una cosa muy "nuestra", y no nos gusta compartirlo. De hecho, ¿a que no adivinas qué versión se está vendiendo mejor? Sí, la de GameCube. Espera que ahora nos ponemos la peluca de la pitonisa Lola y... jno Jimmy, no enciendas las velas negras! Esto, a ver en la bola, pues sí, sí se ven nuevos Sonic en el horizonte. Sega por un

lado ha confirmado que habrá nuevo ¿Heroes? para final de año, y THQ tiene a punto el nuevo Advance 3 para GBA. Ya lo sabes. Y ahora, ¿cómo que estás cansado de los "Pika, pika"? Pues entonces te alegrará saber que en «Pokémon Channel» las voces serán las de la serie de dibujos, y que estará todo en castellano. En «Colosseum» no nos han confirmado nada aún, pero nosotros contamos con ello.

### ANSIOSO CON LA NUEVA DS

Vuestra revista mola mazo, pero deberiais sacarla cada semana y que viniera con demos jugables. También

deciros que me
gustaría que
publicarais una
preview gigante
sobre Game Boy
Advance DS en
cuanto tengáis
informacion, y una
guía de «Mario y Luigi»
de GBA y una preview de
«Pokémon Channel» si no es
mucho pedir...

Carlos Rosado Gaston. Tafalla (Navarra)

NA. Gracias Carlos.
Tomamos nota de tus
halagos, colgamos la nota

en la pared de enfrente, y la leemos en momentos de cansancio total. Ah, y las sugerencias también las tenemos en cuenta, por supuesto (aunque lo de sacar la revista cada semana... ¿es que quieres que nos dé un infarto?). La nueva DS será la estrella de los próximos números. Ya tenemos a

nuestro enviado especial en la puerta del hotel donde se va a presentar. Él nos ha pasado un buen rumor, como que una de las pantallas podría ser táctil. Y una noticia interesante: THQ ha confirmado oficialmente que programa

para la nueva máquina.

### NO ENCUENTRO NINGÚN «RESIDENT EVIL ZERO»

Hola a todos y gracias por abrir la sección Zona Zero. Soy un fan de la saga «Resident Evil», y hace unas semanas decidí comprarme el «Resident Evil Zero». El problema

## DEL MES

Estimados amigos. Soy un "vicíao" de Nintendo y he alucinado al leer lo que habéis publicado sobre la nueva Nintendo DS. Además de esta consola, ¿sabéis si Nintendo está trabajando en más nuevas máquinas? Si es así, ¿cuándo creéis que podrían llegar a España? Xavier Delgado. Tarragona.

NA. Sí que hay noticias, sí. En este ultimo mes Nintendo ha dicho unas cuantas cosas muy interesantes sobre su futuro. GameCube vivirá una nueva época dorada los dos próximos años. Vamos a tener juegos REVOLUCIONARIOS y también se están diseñando periféricos "rompedores". Uno de ellos podría ser un "dispositivo que mejora la jugabilidad", en palabras de Satoru Iwata, presidente de Nintendo, para 2005.

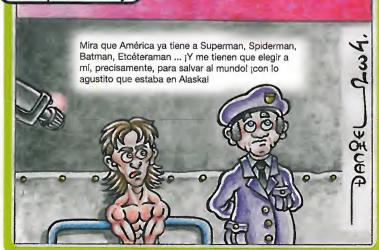
El proyecto N5, la consola que sustituirá a la Cube, será presentada en el E3-2005. Esto lo ha dicho Yasohiro Minagawa, Jefe de Relaciones Públicas de Nintendo Japón, y añadió que la consola "ofrecerá una experiencia que podrán disfrutar por igual chavales, adultos y mujeres". ¡¡Menudo puntazo!!



¿Será así? Internet está llena de propuestas con bocetos del aspecto que podría tener Nintendo DS.

estuvo en encontrarlo, busqué durante 3 días por toda Barcelona, incluso en tiendas especializadas como "Centro Mail" donde me dijeron lo siguiente: "Este juego ha sido descatalogado y su distribuidora ya no nos mandará más". Finalmente, por suerte, el chico encontró uno en su almacén y me dijo: "Has tenido suerte, te quedas el último «Resident Evil Zero» de España". ¿Es cierto que ha sido

### ¡QUÉ RISA! por daniel moya



descatalogado, y que solo quedan las unidades de Stock? Ignasi. Barcelona

NA. ¡Eso no puede ser, Ignasi! ¡Cómo nos vamos a quedar sin «RE Zero»! No, en serio, nos hemos puesto en contacto con Electronic Arts, y de descatalogado, nada de nada. El juego sigue en las tiendas y hay suficientes unidades. Así que tranquilidad, que no cunda el pánico.

### **COLECCIÓN DE** RARE-PREGUNTAS

¡Hola colegas!! Es la primera vez que os escribo aunque llevo cuatro años siguiéndoos y tengo unas dudas para vosotros:



No pierdas de vista «Sabrewulf». Es uno de los juegos más esperados de RARE para Game Boy Advance.

- ¿Sabéis si van a sacar algún nuevo juego del estupendo duo "dinámico" Banjo-Kazooie?
- Otra de Rare, ¿sabéis si sacarán algún otro juego del estilo de «Conker's Bad Fur Day»? Me lo conseguí de importación y aun estoy en tratamiento psicológico: ¡¡aun no se me ha pasado la risa!!
- · Ahora una de Square-Enix: ¿Seguirá la saga Final fantasy para la GCN y la GBA o solo van a sacar uno para cada consola?
- Y para terminar, ¿habrá nuevo «Advance Wars»? O es mejor que me compre el segundo? Gracias por todo y felicidades por la reapertura de la Zona Zero. Que prosperéis y no pongáis demasiadas portadas de PoKéMoN;

LiKeR & DuQo. E-mail

NA. Como sabes, Liker, Rare se "cambió de chaqueta" y se fue con la competencia, aunque para Game Boy no ha dejado de hacer cosillas. De hecho, el Banjo que vimos en GBA lo hicieron ellos, aunque bajo el sello THQ. Si te gustó, prepárate para alucinar con la nueva entrega que estará preparada para junio y se titulará «Banjo-Kazooie: Pilot». Pero no acaba ahí la cosa. En GBA pronto tendremos también otros dos juegos muy prometedores: «Sabrewulf» y «Its my pants», también firmados por los chicos de Rare. Las demás respuestas te las damos en plan telegrama. De Conker olvídate. STOP. Muy pronto para hablar de Final Fantasy nuevos.

STOP. Algo se ha oído de «Advance Wars 3», aunque tiene más pinta que salga en DS, así que cómprate el dos que es "mu güeno". STOP. Larga vida a la Zona Zero, un bien indispensable para la humanidad, STOP, Nos mola mucho Pokémon, ¿no te parecen unos seres flipantes? Y los juegos son tremendos, ¿no?

### **UN FANÁTICO**

Hola Nintendo Acción, me Ilamo Christian y tengo una GameCube y me gustaria saber cuando llegara,(si es que llega) el juego de «Naruto: Gekitou Ninjataisen 2», porque ya somos muchos aficionados a esta serie. Gracias y a darle caña a la revista. Christian de Sokolow Pérez. E-mail.

NA, Christian, deja que informemos a nuestros (menos entendidos) lectores que el juego del que nos hablas

(Naruto: la más bestial lucha ninja) sigue las aventuras de un anime muy popular en Japón. Naruto es un chaval que aspira a ser el ninja más famoso de su pueblo, Konoha. El juego va de combates en escenarios 3D y con gráficos cel shading que molan todo. En Japón está siendo toda una sorpresa, capaz de rivalizar con «Soul Calibur 2». Pero por mucho que lo piropeemos, olvídate de verlo por aquí.



Naruto es todo un personaje en Japón, y sus juegos molan, pero no parece que vaya a pasarse por aquí.

### "GOKUFAN" PIDE INFORMACIÓN

¿Cómo vais colegas? Soy un pirao" de Dragon Ball y me gustaría saber cuántos nuevos juegos de Goku van a salir este año. Luis Cuenca, Marbella,

> NA. Es un placer, Luis. Qué tal el tiempo por ahí, soleado, ¿verdad? Menuda tentanción. Bueno, a lo nuestro. Tienes un «Dragon Ball Z Taiketsu» para ya

mismo. De hecho este mes lo verás comentado en la revista. También para GB Advance habrá sorpresa con forma de RPG. Su título provisional es «Dragon Ball Z Super Sonic», y estará listo a finales de junio. Lo último es aún un rumor pero si se confirma,

habrá «Dragon Ball Gaiden 2» para Cube este verano. En USA lo anuncian para agosto.

# ¿QUE PASA CON LA SEGUNDA PARTE DE STARFOX?, ¿SALDRÁ ALGUNA VEZ?

(Pregunta Rápido, que

esto está que arde)

HABRÁ NUEVO KIRBY

soplar. Su titulo provisional es

SALE O NO GOBLIN

«Kirby Magic Mirror» y podemos

PARA GB ADVANCE?

Pues si, nos lo acaban de

avanzar que saldrá en julio.

COMMANDER PARA GAMECUBE?

Si hombre, pregunta en tu

nos han dicho que ya está.

tlenda habitual. En Virgin Play

Espéralo para 2005, aunque podria llegar a tiempo para navidad de este año.

### ZHAY ALGÚN NUEVO ZELDA EN DESARROLLO?

Sí, y vamos a decir su título provisional en primicia absoluta: «Zelda Magical Hood», que será para Game Boy Advance.

### ¿ALGÚN NUEVO JUEGO HA ASADO A PLAYERS CHOICE?

Pues si, y nos lo acaban de "chivar". «Enter the Matrix», de Atari, podéis pillarlo desde ya por sólo 29,99 Euros.

### SE HA HECHO UN LÍO **CON FINAL FANTASY**

Hola ¡Nintendo accion! Primero queria felicitaros por vuestra magnifica revista y de las primeras en salir en los kioscos. Bueno, a lo que iba, ahí van mis dos preguntas:

Tengo «Zelda Collector's Edition» v ahora me estoy viciando al »Majora's Mask», pero mientras estaba jugando en el templo de la Gran Bahía se me bloqueó: ¿puede ser por la conversion N64-GameCube? Estoy un poco confundido con el «Final Fantasy Crystal Chronicles»,

¿cuántos mandos y GBA se necesitan para dos, tres y cuatro jugadores? Gracias de antemano Jordi Araque, Santa Coloma (Barcelona)

NA. Jordi, ¡cómo estamos! A ver, respecto a tu primera cuestión, no parece problema de la conversión, sino del disco. Nuestro consejo es que llames a Nintendo España, y que te pongan en contacto con el servicio técnico o simplemente te cambien el juego. Su teléfono es 91 788 64 00. En Final Fantasy el modo multijugador es exclusivamente a través de la GBA. Tanto si sois dos como cuatro. Incluso si juegas solo también puedes hacerlo con tu GBA como mando.

### **EL ARTISTA DEL MES**



Gonzalo Núñez Martín, de Madrid, nos ha dejado flipando con el dibujo de Mario y su clon. Muy bueno, chaval.

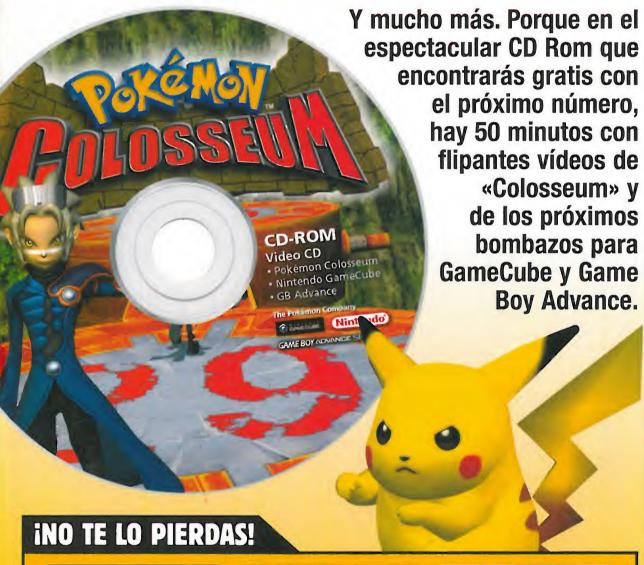
### EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Staff



¡Alucina con los mejores juegos de GBA y GC en movimiento!

# UN CD CON VÍDEOS DE POKéMON COLOSSEUM





POKéMON COLOSSEUM, Alucinarás viendo combatir a los Pokémon en 3D



GAMECUBE. Donkey Konga, Animal Crossing, Geist, Mario Tennis, Zelda...



GB ADVANCE. Kirby Magic, Mario Golf, Donkey Kong Country 2, Fire Emblem.

Director: Juan Carlos García Díaz Directora de Arte: Susana Lurquie Redactor Jefe: Javier Domínguez

Maquetación: Miguel Alonso (Jefe de maquetación)

Augusto Varela Secretarias de Redacción: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones

Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez, Javier Salazar, Sergio Llorente



Edita: HOBBY PRESS, S.A. Directora General: Mamen Perera Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo

Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell Director de Producción: Julio Iglesias Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón

> Coordinación de Producción: Miquel Vigil Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Director de Ventas: José E. Colino Directora de Publicidad: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña

E-mail: monicas@axelsp.com C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

### REDACCIÓN

C/Los Vascos, 17, 28040 Madrid Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448 nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800 Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) Depósito Legal: M-36689-1992 © 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes ombres son marcas registradas o copyrights de las firmas serialadas TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer





### EMPEZAR DESDE ZERO...



### ...ES UTRA HISTORIA



Hay muchas aventuras, pero ninguna como la historia completa de la primera misión de Samus Aran. Busca el camino por las laberínticas cavernas del planeta Zebes y sálvalo de la nueva amenaza que se cierne sobre el universo.

Vuelve el héroe... y eres tú.

**METROID ZERO MISSION** Sólo para Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es